

**LAPORAN**  
**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)**  
**LOKASI SMK NEGERI 1 PUNDONG**  
Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Periode 18 Juli 2016 – 15 September 2016

Disusun Guna Memenuhi Tugas Mata Kuliah Praktik Pengalaman Lapangan  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd. M.T.



**DISUSUN OLEH :**  
**JALLI KHOIRUL LATIF**  
**NIM. 13501241035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2016**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN**

1. Tempat Pelaksanaan : SMK N 1 Pundong, Bantul
2. Waktu Pelaksanaan : 18 Juli 2016 – 15 September 2016
3. Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama Lengkap : Jalli Khoirul Latif
  - b. NIM : 13501241035
  - c. Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
  - d. Jurusan : Pendidikan Teknik Elektro
  - e. Fakultas : Teknik

Telah melaksanakan PPL di SMK Negeri 1 Pundong dari tanggal 18 Juli 2016 s.d 15 September 2016

Yogyakarta, September 2016

Mengesahkan,

Dosen Pembimbing PPL

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

NIP. 19640405 199001 1 001

Guru Pembimbing PPL

Ispriyono, S.Pd

NIP. 19730601 201406 1 001

Kepala Sekolah

SMK N 1 Pundong

Dra. Elly Karyani Sulistyawati, M.Psi

NIP. 19580118 1986032 004

Koordinator PPL Sekolah

SMK N 1 Pundong

Drs. Heru Sunarto

NIP. 19610403 198903 1 011

## KATA PENGANTAR

Bismillahir rahmanir rahim

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT., atas rahmat dan hidayah-Nya, syafaat tarbiyah Rasulullah SAW., barakah nadhrah beliau Ghautsu Hadzaz Zaman Ra, kami dapat menyelesaikan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) SMK Negeri 1 Pundong yang diselenggarakan pada 18 Juli 2016 s/d. 15 September 2016.

Laporan praktik pengalaman lapangan (PPL) disusun sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan program studi S1 pada jurusan pendidikan teknik elektro fakultas teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan juga sebagai bukti tertulis pelaksanaan PPL UNY 2016 di SMK Negeri 1 Pundong. Selain itu laporan ini juga dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara menyeluruh kegiatan PPL yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pundong.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa teknis maupun isinya masih jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan semoga penyajian yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan bagi siapa saja yang membacanya.

Selama proses pelaksanaan praktek pengalaman lapangan, dan pembuatan laporan ini penulis banyak mendapat masukan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini kami ucapkan terima kasih kepada :

1. Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T. selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) PPL yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama persiapan, pelaksanaan serta penyusunan laporan PPL.
2. Ibu Dra. Elly Karyani Sulistyawati selaku kepala sekolah SMK N 1 Pundong yang telah memberi izin, kesempatan dan bimbingan selama pelaksanaan PPL.
3. Bapak Drs.Heru Sunarto selaku koordinator PPL SMK N 1 Pundong.
4. Bapak Ispriyono, S.Pd selaku guru pembimbing lapangan di SMK N 1 Pundong yang telah memberikan bimbingan dan motivasi serta ilmu yang bermanfaat selama pelaksanaan PPL.
5. Guru dan karyawan SMK N 1 Pundong yang telah memberikan bantuan serta dukungannya sehingga kami dapat menjalankan kegiatan PPL
6. Siswa-siswi SMK N 1 Pundong yang telah membantu selama pelaksanaan program PPL
7. Kedua orang tua, yang selalu memberi motivasi, do'a, serta segala kebutuhan kepada penulis.

8. Rekan seperjuangan PPL UNY, PPL UAD serta PPL UPY atas kerja sama dan kebersamaannya selama pelaksanaan program PPL
9. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan PPL yang tidak dapat penyusun sebutkan satu per satu.

Penulis tidak dapat membalas semua jasa dan kebaikannya selain ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya teriring doa : “ Jazzakumullahu khairaati wa sa’adatid dunya wal akhirah “. Amin.

Yogyakarta, 20 September 2016  
Penulis,



**DAFTAR ISI**

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel .....	vi
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Lampiran .....	viii
Abstrak .....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang / Analisis Situasi.....	1
B. Rumusan Program & Rancangan Kegiatan PPL.....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).....	8
E. Manfaat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL).....	8
BAB II PERSIAPAN, PELAKSANAAN DAN ANALISIS HASIL REFLEKSI	
A. Persiapan .....	9
B. Pelaksanaan .....	12
C. Analisis Hasil Pelaksanaan Dan Refleksi .....	17
BAB III PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	36
B. Pendukung dan Hambatan.....	36
C. Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA .....	x
LAMPIRAN	

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1.1 Kondisi Fisik SMK N 1 Pundong .....	2
Tabel 1.2 Kondisi Non Fisik SMK N 1 Pundong .....	3
Tabel 1.3 Program Kegiatan PPL .....	6
Tabel 2.1 Jadwal Mengajar Kelas X TITL A.....	12
Tabel 2.2 Jadwal Mengajar Kelas X TITL B.....	13
Tabel 2.3 Jadwal Mengajar Team Teaching .....	15
Tabel 2.4 Rincian Kegiatan Pelatihan Edmodo dan Moodle .....	17
Tabel 2.5 Aspek Penilaian Kinerja Mahasiswa oleh Siswa .....	20
Tabel 2.6 Hasil Penilaian Siswa Terhadap kinerja Mahasiswa.....	21
Tabel 2.7 Penilaian Siswa Aspek Kemampuan Membuka Pelajaran .....	22
Tabel 2.8 Penilaian Siswa Aspek Sikap dalam Proses Pembelajaran .....	23
Tabel 2.9 Penilaian Siswa Aspek Penguasaan Bahan Ajar .....	24
Tabel 2.10 Penilaian Siswa Aspek Kegiatan Belajar Mengajar.....	24
Tabel 2.11 Penilaian Siswa Aspek Kemampuan Menggunakan Media.....	25
Tabel 2.12 Penilaian Siswa Aspek Evaluasi Pembelajaran .....	26
Tabel 2.13 Penilaian Siswa Aspek Menutup Pembelajaran.....	26
Tabel 2.14 Penilaian Siswa Aspek Tindak Lanjut / <i>Follow Up</i> .....	27

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Diagram Presentase Kemampuan Membuka Pelajaran ..... 23

Gambar 2.2 Diagram Presentase Sikap Guru dalam Proses Pembelajaran..... 24

Gambar 2.3 Diagram Presentase Penguasaan Bahan Ajar..... 24

Gambar 2.4 Diagram Presentase Kegiatan Belajar Mengajar..... 25

Gambar 2.5 Diagram Presentase Kemampuan Menggunakan Media Pembelajaran  
..... 26

Gambar 2.6 Diagram Presentase Evaluasi Pembelajaran ..... 26

Gambar 2.7 Diagram Presentase Kemampuan Menutup Pembelajaran ..... 27

Gambar 2.8 Diagram Presentase Tindak Lanjut / *Follow Up*..... 27

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lembar Observasi

Matriks Mingguan

Matriks Harian

Laporan Mingguan

Silabus

RPP pertemuan Simulasi Digital ke 1

RPP pertemuan Simulasi Digital ke 2 dan ke 3

RPP pertemuan Simulasi Digital ke 4 dan ke 5

RPP pertemuan Simulasi Digital Ke 6 dan ke 7

Soal UTS Simulasi Digital

Presensi Simulasi Digital Kelas X TITL A

Presensi Simulasi Digital Kelas X TITL B

Nilai Simulasi Digital Kelas X TITL A

Nilai Simulasi Digital Kelas X TITL B

Format Lembar Penilaian Kinerja Mahasiswa PPL Uny oleh Siswa

Kartu Bimbingan

Dokumentasi



**ABSTRAK**  
**LAPORAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL)**  
**DI SMK NEGERI 1 PUNDONG**  
**OLEH**  
**JALLI KHOIRUL LATIF**  
**NIM. 13501241035**

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan mata kuliah yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dibidang kependidikan, mulai dari menyusun administrasi pembelajaran, melaksanakan pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran. Kegiatan PPL dilaksanakan di SMK N 1 Pundong yang bertempat di Dusun Menang, Srihardono, Pundong, Bantul, DI Yogyakarta mulai tanggal 18 Juli 2016 sampai dengan 15 September 2016.

Dalam melaksanakan kegiatan PPL melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama yaitu persiapan yang meliputi observasi sekolah, observasi kelas dan penyusunan administrasi mengajar. Tahap kedua berupa pelaksanaan yang berupa mengajar terbimbing maupun tidak terbimbing dengan mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TITL A dan X TITL B. Tahap ketiga yaitu evaluasi, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Selain kegiatan-kegiatan tersebut selama dilaksanakannya program PPL mahasiswa praktikan juga mendapat tugas dari sekolah berupa piket di bagian-bagian sekolah, proyek jurusan dan pelatihan Edmodo dan Moodle.

Tingkat keberhasilan proses belajar mengajar dapat diketahui salah satunya dari penilaian kinerja mahasiswa praktikan yang diikuti oleh 56 siswa, penilaian tersebut meliputi beberapa aspek yaitu: 1) Aspek kemampuan membuka pelajaran sebanyak 32% siswa menilai sangat baik, 63% menilai baik, dan 5% menilai kurang baik. 2) Aspek sikap dalam proses pembelajaran sebanyak 33% siswa menilai sangat baik, 59% menilai baik, 7% menilai kurang baik, dan 1% siswa menilai tidak baik. 3) Aspek penguasaan bahan ajar sebanyak 38% siswa menilai sangat baik, 55% menilai baik, dan 7% menilai kurang baik. 4) Aspek kegiatan belajar mengajar sebanyak 22% siswa menilai sangat baik, 70% menilai baik, 7% menilai kurang baik, dan 1% siswa menilai tidak baik. 5) Aspek kemampuan menggunakan media pembelajaran sebanyak 28% siswa menilai sangat baik, 61% menilai baik, 10% menilai kurang baik, dan 1% siswa menilai tidak baik. 6) Aspek evaluasi pembelajaran sebanyak 21% siswa menilai sangat baik, 68% menilai baik, dan 11% menilai kurang baik. 7) Aspek kemampuan menutup pembelajaran sebanyak 35% siswa menilai sangat baik, 59% menilai baik, 5% menilai kurang baik, dan 1% siswa menilai tidak baik. 8) Aspek tindak lanjut sebanyak 41% siswa menilai sangat baik, 45% menilai baik, 11% menilai kurang baik, dan 3% siswa menilai tidak baik. Dari keseluruhan kegiatan PPL yang telah dilaksanakan secara umum berjalan dengan baik dan lancar, meskipun terdapat beberapa hambatan akan tetapi dengan bantuan guru pembimbing dan dosen pembimbing hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi dengan baik.

Kata kunci : *SMK N 1 Pundong, Simulasi Digital, Praktik Pengalaman Lapangan*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa jurusan kependidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam mata kuliah PPL mahasiswa diterjunkan langsung kelapangan untuk belajar menjadi seorang guru. Sehingga dengan pelaksanaan PPL diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa terutama dalam hal pengalaman mengajar, memperluas wawasan, pelatihan, dan pengembangan kompetensi, peningkatan ketrampilan, kemandirian, tanggung jawab, serta kemampuan memecahkan masalah khususnya dalam bidang pendidikan.

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) berlokasi di sekolah dan lembaga pendidikan daerah DIY dan Jateng. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan kesesuaian antara program studi mahasiswa dengan mata pelajaran atau materi kegiatan yang ada di sekolah atau lembaga pendidikan yang telah bermitra dengan universitas.

Pada program PPL 2016 penulis mendapatkan tempat pelaksanaan program PPL di SMK N 1 Pundong yang beralamat di dusun Menang, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta.

#### **A. Analisis Situasi**

##### **1. Sejarah SMK N 1 Pundong**

SMK N 1 Pundong merupakan sekolah menengah kejuruan yang didirikan dan dibuka tahun 2004 dengan SK Bupati Bantul No. 280 Tahun 2003 yang berdiri diatas lahan seluas 7.521 m<sup>2</sup>, yang bertujuan untuk menghasilkan individu-individu yang siap kerja serta berkompeten.

Pada awal berdiri SMK N 1 Pundong membuka dua Jurusan yaitu Teknik Listrik Pemakaian dan Teknik Komputer Jaringan. Pada tahun kedua SMK N satu Pundong membuka jurusan baru yaitu Teknik Pengelasan dan pada tahun keenam atau pada tahun 2009 SMK N 1 Pundong kembali membuka jurusan baru yaitu Teknik Audio Video. Pada setiap angkatan di tiap jurusan terdapat dua kelas, sehingga saat ini terdapat 24 kelas untuk kelas X, XI, dan XII dari semua jurusan.

SMK N 1 Pundong sejak awala berdiri sampai sekarang telah mengalami pergantian kepala sekolah yang dapat di urutkan sebagai berikut :

- a. Tahun 2004 – 2009 dipimpin oleh Bapak Drs. Sudarseno
- b. Tahun 2009 – 2013 dipimpin oleh Bapak Drs.Surojo,M.Pd
- c. Tahun 2013 – sekarang dipimpin oleh Ibu Dra.Elly Karyani Sulistyawati

**2. Visi, Misi dan Tujuan SMK N 1 Pundong**

**Visi :**

“Menghasilkan lulusan yang professional, berbudaya dan berakhlak mulia”

**Misi :**

- a. Membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b. Membentuk manusia yang cerdas, terampil, disiplin dan berkepribadian Indonesia
- c. Mengembangkan kemampuan berwirausaha
- d. Membekali IPTEK untuk mengembangkan karier
- e. Membekali kemampuan berbahasa Inggris.

**Tujuan :**

- a. Mempersipkan peserta didik agar menjadi manusia produktif
- b. Mempersiapkan peserta didik mampu bekerja mandiri
- c. Mempersipkan peserta didik dapat bekerja di DU/DI sesuai dengan kompetensinya.
- d. Membekali peserta didik agar mampu memilih karier, ulet dan gigih dalam berkompetisi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap professional dalam bidang keahlian yang diminatinya.
- e. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, iman dan taqwa agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

**3. Kondisi Fisik Sekolah**

SMK 1 Pundong berdiri diatas lahan seluas 7.521 m<sup>2</sup> pada lahan tersebut talah dibangun sarana prasarana dan fasilitas sebagai tempat penunjang kegiatan belajar mengajar, sarana prasarana yang terdapat di SMK N 1 Pundong adalah :

Tabel 1.1 Kondisi Fisik SMK N 1 Pundong

No	Jenis	Jumlah (unit)
1	Mushola	1
2	Ruang Kelas	14
3	Ruang TU / Pelayanan Administrasi	1
4	Ruang Kepala Sekolah	1
5	Ruang Guru	1
6	Perpustakaan	1
7	Kantin Sekolah	4
8	Koperasi	1
9	Laboraturium Komputer	1
10	Laboraturium Sains	1
12	Laboraturium KKPI	1

11	Ruang OSIS	1
12	Ruang Praktek TITL	3
13	Ruang Guru TITL	1
14	Ruang Alat TITL	1
15	Ruang Praktek TKJ	2
16	Ruang Guru TKJ	1
17	Ruang Praktek TAV	3
18	Ruang Guru TAV	1
19	Ruang Praktek TP	1
20	Ruang Guru TP	1
21	Lapangan upacara	1
22	Lapangan bola voli	1
23	Tempat parkir	1
24	Ruang BP/BK	1
25	Ruang UKS	1
26	Pos Satpam	1
27	Gudang	1
28	Toilet	11
29	Ruang sidang / ruang tamu	1
30	Ruang resepsionis	1

#### 4. Kondisi Non Fisik SMK N 1 Pundong

Tabel 1.2 Kondisi Non Fisik SMK N 1 Pundong

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Potensi siswa	a. Jumlah siswa setiap kelas 32 siswa dengan setiap angkatan terdapat 8 kelas b. Siswa aktif dalam mengikuti perlombaan akademik ataupun non-akademik c. Siswa lebih menonjol ketika pelajaran praktikum dibandingkan dengan pelajaran teori. d. Untuk lulusan di SMK N 1 Pundong sekitar 75 % kerja, dan 25 % mendaftar pada bangku perkuliahan
3.	Potensi guru	a. Jumlah guru 67 guru dari 45 PNS, 18 GTT, dan 4 guru tambahan mengajar b. Sebagian besar berpendidikan S1 dan beberapa berpendidikan S2



		c. Guru mengajar sesuai dengan bidang keahlian masing-masing
4.	Potensi karyawan	a. Jumlah karyawan 17 orang terdiri dari 2 PNS dan 15 PTT b. Karyawan terdiri dari 8 bagian yaitu: <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kepegawaian</li> <li>2) Kesiswaan</li> <li>3) Keuangan</li> <li>4) Surat-menyurat</li> <li>5) Perpustakaan</li> <li>6) Perlengkapan</li> <li>7) <i>Tool Man</i></li> <li>8) Satpam</li> </ol>
5.	Fasilitas KBM, media	a. Fasilitas KBM menggunakan LCD, meja, kursi, dan papan tulis. b. Trainer atau modul disetiap bengkel jurusan. c. Laptop yang bisa digunakan untuk pembelajaran
6.	Perpustakaan	a. Perpustakaan terdapat LCD, saund system, dan televisi. b. Buku yang tersedia sesuai dengan program keahlian yang terdapat disekolah c. Terdapat buku bacaan nonfiksi, koran, majalah, dan catalog d. Instalasi penerangan sangat baik dan ruangnya nyaman e. Perpustakaan diperbarui setiap tahunnya.
7.	Laboratorium	a. Laboratorium ada untuk setiap program keahlian yang terdiri dari : <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bengkel TITL</li> <li>2) Bengkel TKJ</li> <li>3) Bengkel TAV</li> <li>4) Bengkel TP</li> </ol> b. Laboratorium penunjang lainnya terdiri dari : <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Laboratorium Komputer</li> <li>2) Laboratorium Sains</li> <li>3) Laboratorium KKPI</li> </ol>

		c. Fasilitas pada masing-masing laboratorium cukup lengkap
8.	Bimbingan konseling	<p>a. Berfungsi dengan baik dalam memberi bimbingan dan informasi pada siswa terdapat pula jadwal piket BK</p> <p>b. Ruang konseling sesuai standar untuk bimbingan konseling</p>
9.	Bimbingan belajar	<p>a. Bimbingan belajar dimulai sejak kelas XI untuk menyiapkan siswa di kelas XII</p> <p>b. Bimbingan belajar intensif untuk kelas XII sebagai pendalaman materi</p> <p>c. Bimbingan belajar dilaksanakan setelah selesai KBM</p>
10.	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dll)	<p>a. Terdapat 16 kegiatan ekstrakurikuler yang terdiri dari :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pramuka</li> <li>2) Kerohanian</li> <li>3) Paskibra</li> <li>4) Pemrograman</li> <li>5) Peringatan Hari Besar dan Keagamaan</li> <li>6) PMR</li> <li>7) Volley</li> <li>8) Basket</li> <li>9) Sepak bola / futsal</li> <li>10) Tenis meja</li> <li>11) Tenis lapangan</li> <li>12) Karate</li> <li>13) Pecinta alam</li> <li>14) Karawitan</li> <li>15) Teater</li> <li>16) Paduan suara</li> </ol> <p>b. Terdapat ekstrakurikuler wajib yang diikuti kelas X yaitu pramuka setiap jum'at siang</p> <p>c. Kegiatan ekstrakurikuler diikuti kelas X dan XI</p>
11.	Organisasi dan fasilitas OSIS	<p>a. Terdapat ruang khusus untuk kegiatan OSIS</p> <p>b. OSIS dibimbing oleh pembina OSIS dan dibantu perwakilan kelas</p>

12.	Organisasi dan fasilitas UKS	a. Terdapat ruang khusus untuk kegiatan UKS b. Terdapat piket untuk kegiatan PMR
-----	------------------------------	---

**B. Perumusan Program & Rancangan Kegiatan PPL**

Dari permasalahan yang di peroleh pada observasi awal dan dilanjutkan menganalisisnya, maka dibuatlah perumusan dan rancangan kegiatan Praktek Pengalaman Lapangan. Berikut adalah program atau kegiatan PPL :

Tabel 1.3 Program Kegiatan PPL

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Penerjunan Mahasiswa ke sekolah	Februari 2016	SMK 1 Pundong
2	Observasi Pra PPL	Februari 2016	SMK 1 Pundong
3	Pembekalan PPL	20 Juni 2016	UNY
4	Pelaksanaan PLL	18 Juli 2016 – 15 September 2016	SMK 1 Pundong
5	Praktek Mengajar	25 Juli 2016 – 05 September 2016	SMK 1 Pundong
6	Penyelesaian Laporan/ujian	22 Juli 2016 – 30 September 2016	SMK 1 Pundong
7	Penarikan Mahasiswa PPL	15 September 2016	SMK 1 Pundong
8	Bimbingan DPL PPL	Sesuai DPL PPL	

**1. Micro Teaching**

*Micro teaching* merupakan mata kuliah untuk mempersiapkan mahasiswa agar siap dan mampu dalam melaksanakan praktek mengajar pada program PPL. Secara khusus, *micro teaching* mempunyai tujuan sebagai berikut (LPPMP, 2015):

- a. Memahami dasar-dasar pengajaran mikro
- b. Melatih menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terbatas
- d. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar terpadu dan utuh
- e. Membentuk kompetensi kepribadian
- f. Membentuk kompetensi sosial

**2. Pembekalan PPL**

Pembekalan PPL memiliki tujuan memahami dan menghayati konsep dasar, arti, tujuan, pendekaan, program, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi PPL, mendapatkan segala informasi tentang lokasi pelaksanaan PPL, memiliki wawasan dan pengetahuan tentang pengelolaan dan pengembangan lembaga pendidikan, tata karma disekolah,

pengetahuan bersikap dan ketrampilan praktis, dan kemampuan menggunakan waktu secara efisien saat pelaksanaan PPL

Pembekalan PPL untuk program studi Pendidikan Teknik Mekatronika dilaksanakan dua kali yaitu tanggal 20 Juni 2016 pembekalan PPL yang dilaksanakan di KPLT Fakultas Teknik.

### **3. Pelaksanaan PPL**

#### **a. Menyusun Administrasi Mengajar**

Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar harus menyusun administrasi mengajar yang diantaranya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar, daftar hadir siswa, media pembelajaran, bahan evaluasi dan daftar nilai siswa.

#### **b. Menyiapkan Materi Ajar**

Materi ajar yang akan diberikan pada saat kegiatan belajar mengajar harus sesuai dengan silabus dan RPP agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Materi ajar diperoleh dari buku-buku yang diberi oleh guru pembimbing, serta dari sumber-sumber lain terutama internet.

#### **c. Melaksanakan Praktik Mengajar di Kelas**

Kegiatan praktik mengajar di kelas bertujuan untuk menerapkan atau mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh mahasiswa diperkuliahan sebagai calon pendidik dan memberi pengalaman mengajar lapangan sebelum terjun sebagai tenaga pendidik profesional. Praktik mengajar dilaksanakan mulai tanggal 18 Juli 2016. Dalam pelaksanaan PPL periode 2016 mahasiswa praktikan mengajar kelas X TITL A dan X TITL B didampingi guru pembimbing dengan mata pelajaran Simulasi Digital.

### **4. Evaluasi**

Evaluasi merupakan tolak ukur keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar dikelas, kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menangkap atau memahami materi yang diberikan. Evaluasi diperoleh dengan cara tes tertulis, tes prakti, maupun tes lisan.

### **5. Menyusun Laporan PPL**

Laporan merupakan bentuk pertanggungjawaban praktikan selama melaksanakan program PPL. Dalam penyusunan laporan telah dimulai sejak minggu pertam di SMK N 1 Pundong.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari analisis diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah Praktik Pengalaman Lapangan mampu mengembangkan kompetensi keguruan yang dimiliki mahasiswa?



2. Apakah Praktik Pengalaman Lapangan membuat mahasiswa menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah?
3. Apakah mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama perkuliahan didalam pembelajaran disekolah?

#### **D. Tujuan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)**

Tujuan dilaksanakannya Praktik Pengalaman Lapangan bagi mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa mampu mengembangkan kompetensi keguruan yang dimiliki.
2. Mahasiswa mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah.
3. Mahasiswa mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama perkuliahan didalam pembelajaran disekolah.

#### **E. Manfaat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)**

Manfaat yang diperoleh mahasiswa setelah pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan adalah sebagai berikut:

1. Berkembangnya kompetensi keguruan yang dimiliki mahasiswa.
2. Mahasiswa memiliki pengalaman dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada dalam dunia pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran di sekolah.
3. Mahasiswa memiliki pengalaman dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama perkuliahan didalam pembelajaran disekolah.

## **BAB II**

### **PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL**

#### **A. PERSIAPAN**

Persiapan PPL dilakukan sebelum pelaksanaan PPL yang meliputi observasi ke SMK N 1 Pundong, perkuliahan pembelajaran mikro yang dilaksanakan di masing-masing jurusan.

##### **1. Observasi**

###### **a. Observasi Lingkungan Sekolah**

Observasi dilaksanakan setelah penyerahan mahasiswa ke sekolah, yakni mulai bulan Februari. kegiatan obeservasi bertujuan untuk mengetahui keadaan sarana prasarana sekolah maupun hubungan antar komponen sekolah, mengetahui kegiatan kesiswaan yang sering dilaksanakan disekolah. Hasil obeservasi lingkungan seklah diperoleh data potensi fisik dan potensi non-fisik yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menyusun program kegiatan PPL, dari obeservasi tersebut dapa diperoleh data ruang-ruang yang digunakan untk proses belajar mengajar, fasilitas yang terdapat disekolah, kegiatan ekstrakurikuler, OSIS, jumlah siswa, bimbingan konseling, perpustakaan, pengelolaan sekolah.

###### **b. Observasi Pembelajaran di Kelas**

Obeservasi kelas bertujuan untuk memberikan gambaran nyata tentang proses belajar mengajar yang dilaksanakan dikelas melalui obeservasi ini mahasiswa dapat menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran saat kegiatan PPL berlangsung.

Aspek-aspek yang diperhatikan saat obeservasi kelas adalah silabus yang digunakan, RPP, proses pembelajaran , dan perilaku siswa dari hasil obeservasi diperoleh data yaitu :

- 1) Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2006 (KTSP)
- 2) Silabus dibuat tahun 2012 dengan memberi tambahan pendidikan karakter budaya jawa
- 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dibuat setiap pertemuan untuk setiap indikator dengan penilaian dan penilaian karakter budaya jawa.
- 4) Proses pembelajaran
  - a) Membuka pelajaran dengan presensi dan membagikan hasil ulangan karena saat obeservasi siswa minggu lalu ulangan harian
  - b) Penyajian materi menggunakan power point dan jobsheet
  - c) Metode pembelajaran dengan demonstrasi dan ceramah
  - d) Penggunaan media menggunakan media berbasis IT yaitu menggunakan LCD

- e) Penggunaan bahasa menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa daerah
  - f) Penggunaan waktu secara keseluruhan sudah efektif namun ketika praktik tidak terlalu efektif karena trainer yang tersedia terbatas
  - g) Cara memotivasi siswa dengan mengkaitkan materi dengan K3 dan hasil suatu perencanaan
  - h) Teknik penguasaan kelas belum terlalu maksimal sebab anak-anak masih ada yang sibuk sendiri dengan temannya
- 5) Perilaku siswa
- a) Perilaku siswa didalam kelas  
Siswa masih sibuk sendiri dengan temannya hanya beberapa siswa yang duduk dibagian depan saja yang memperhatikan guru menjelaskan.
  - b) Perilaku siswa diluar kelas  
Siswa diluar kelas sangat sopan, siswa menerapkan salam sapa ketika bertemu dengan guru ataupun karyawan.

## **2. Pembelajaran Mikro**

Pembelajaran mikro yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kompetensi mengajar mahasiswa sebelum mahasiswa terjun langsung sekolah untuk mengejar terbimbing maupun mengajar mandiri pada saat program PPL, secara khusus tujuan pengajaran mikro adalah :

- a. Memahami dasar-dasar pengejaran mikro
- b. Melatih menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar mengajar terbatas
- d. Membentuk dan meningkatkan kompetensi dasar terpadu dan utuh
- e. Membentuk kompetensi kepribadian
- f. Membentuk kompetensi sosial

Penilaian pembelajaran mikro dilakukan oleh dosen pembimbing selama proses perkuliahan berlangsung penilaian terdiri dari RPP, proses pembelajaran, dan kompetensi kepribadian dan sosial.

## **3. Administrasi Pembelajaran**

### **a. Silabus**

Silabus menguraikan materi pembelajaran yang akan diberikan kesiswa yang mencakup pokok bahasan dan sub pokok bahasan. Silabus yang berlaku di SMK 1 Pundong pada saat observasi berisi tentang :

- 1) Nama sekolah
- 2) Mata pelajaran
- 3) Kelas / Semester
- 4) Standar Kompetensi

- 5) Kode Kompetensi
- 6) Alokasi Waktu
- 7) Kompetensi Dasar
- 8) Materi Pembelajaran
- 9) Kegiatan Pembelajaran
- 10) Indikator
- 11) Penilaian
- 12) Pendidikan Karakter Budaya Jawa
- 13) KKM
- 14) Sumber Belajar

#### **b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dimaksudkan untuk mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (LPPMP, 2015). Selain itu RPP juga bertujuan untuk acuan atau pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas dalam satu atau beberapa kali pertemuan, pembuatan RPP disesuaikan dengan silabus yang telah tersedia dari guru pembimbing dalam RPP terdiri dari:

- 1) Nama sekolah
- 2) Program keahlian
- 3) Bidang keahlian
- 4) Mata pelajaran
- 5) Kelas / Semester
- 6) Alokasi Waktu
- 7) Standar Kompetensi
- 8) Kompetensi Dasar
- 9) KKM
- 10) Indikator
- 11) Aspek Pendidikan dan karakter Budaya Jawa
- 12) Tujuan Pembelajaran
- 13) Materi Ajar
- 14) Metode Pembelajaran
- 15) Media Pembelajaran
- 16) Langkah-langkah Pembelajaran
- 17) Alat/Bahan/Sumber Belajar - Penilaian

#### **4. Bimbingan dengan Guru Pembimbing**

Bimbingan dengan guru pembimbing dilakukan sebelum program PPL dimulai agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan guru pembimbing, dengan diawali meminta softcopy silabus mata pelajaran Simulasi Digital



kemudian mempelajarinya. Dilanjutkan dengan konsultasi mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Penilaian, dan mengenai materi yang telah dibuat mahasiswa PPL.

**B. PELAKSANAAN**

**1. Praktek Mengajar**

Dalam pelaksanaan program PPL praktikan mendapat tugas mengajar mata pelajaran Simulasi Digital untuk kelas X TITL A dan X TITL B. Praktik mengajar berlangsung dari tanggal 18 Juli 2016 hingga 05 September 2016.

Kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam 2 tahap, yaitu Praktik Pengajar Terbimbing dan Praktek Mengajar Mandiri.

- a. Praktik mengajar terbimbing adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas dengan didampingi dan dibimbing oleh guru.
- b. Praktik mengajar mandiri adalah mengajar yang dilakukan di kelas tanpa didampingi oleh guru. Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari kegiatan praktik mengajar terbimbing. Kegiatan ini merupakan kegiatan inti dari kegiatan PPL, yang dimulai dari pemberian materi, penugasan dan ulangan harian
- c. Jadwal Mengajar Praktikan

1) Kelas X TITL A

Tabel 2.1 Jadwal Mengajar Kelas X TITL A

No	Hari/Tanggal	Materi Pembelajaran	Jam Pelajaran
1	Senin / 18 Juli 2016	Perkenelan dan memotivasi siswa bersamaan dengan masa orientasi siswa	4
2	Senin / 25 Juli 2016	a. Pengertian Komunikasi b. Jenis Komunikasi c. Pengertian Komunikasi dalam Jaringan d. Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Daring e. Jenis Komunikasi Daring	2-4
3	Senin / 01 Agustus 2016	a. Persiapan komunikasi daring b. Pelaksanaan komunikasi daring c. Tindak lanjut komunikasi daring	2-4

4	Senin / 08 Agustus 2016	a. Persiapan komunikasi daring b. Pelaksanaan komunikasi daring c. Tindak lanjut komunikasi daring	2-4
5	Senin / 15 September 2016	a. Definisi kelas maya b. Jenis kelas maya c. Manfaat kelas maya d. Fitur kelas maya	2-4
6	Senin / 22 September 2016	a. Definisi kelas maya b. Jenis kelas maya c. Manfaat kelas maya d. Fitur kelas maya	2-4
7	Senin / 29 September 2016	a. Definisi kelas maya b. Jenis kelas maya c. Manfaat kelas maya d. Fitur kelas maya	2-4
8	Senin / 05 September 2016	a. Definisi kelas maya b. Jenis kelas maya c. Manfaat kelas maya d. Fitur kelas maya	2-4

2) Kelas X TITL B

Tabel 2.2 Jadwal Mengajar Kelas X TITL B

No	Hari/Tanggal	Materi Pembelajaran	Jam Pelajaran
1	Senin / 18 Juli 2016	Perkenelan dan memotivasi siswa bersamaan dengan masa orientasi siswa	3
2	Senin / 25 Juli 2016	a. Pengertian Komunikasi b. Jenis Komunikasi c. Pengertian Komunikasi dalam Jaringan d. Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Daring e. Jenis Komunikasi Daring	8-10

3	Senin / 01 Agustus 2016	a. Persiapan komunikasi daring b. Pelaksanaan komunikasi daring c. Tindak lanjut komunikasi daring	8-10
4	Senin / 08 Agustus 2016	a. Persiapan komunikasi daring b. Pelaksanaan komunikasi daring c. Tindak lanjut komunikasi daring	8-10
5	Senin / 15 September 2016	a. Definisi kelas maya b. Jenis kelas maya c. Manfaat kelas maya d. Fitur kelas maya	8-10
6	Senin / 22 September 2016	a. Definisi kelas maya b. Jenis kelas maya c. Manfaat kelas maya d. Fitur kelas maya	8-10
7	Senin / 29 September 2016	a. Definisi kelas maya b. Jenis kelas maya c. Manfaat kelas maya d. Fitur kelas maya	8-10
8	Senin / 05 September 2016	a. Definisi kelas maya b. Jenis kelas maya c. Manfaat kelas maya d. Fitur kelas maya	8-10

## 2. Mengajar *Team Teaching* atau Pendampingan

Selain mengajar terbimbing selama pelaksanaan PPL di SMK 1 Pundong juga dilaksanakan pula pembelajaran *Team Teaching* untuk membantu mahasiswa lain ketika mengajar, hal ini bertujuan untuk menambah pengetahuan baru dan mengaplikasikan ilmu yang didapat untuk mengajar mata pelajaran lain selain mata pelajaran utama selain itu bagi praktikan dengan *team teaching* menambah jam mengajar mahasiswa.

*Team Teaching* disesuaikan dengan beban jam pelajaran dan mata pelajaran yang diampu mahasiswa ini tidak semua mata pelajaran terdapat *team teaching*.

Tabel 2.3 Jadwal Mengajar Team Teaching

No	Hari,Tanggal	Mata Pelajaran	Kelas
1	Rabu, 27 Juli 2016	MPRT	XI TITL A
2	Rabu, 24 Agustus 2016	MPS	XI TITL B

**3. Pembuatan Administrasi**

Pembuatan administrasi pembelajaran berupa silabus, RPP, dan materi. Selain itu praktikan juga membuat soal untuk Ujian Tengah Semester dengan mata pelajaran Simulasi Digital, soal yang dibuat sebanyak 40 butir soal dengan materi yang dari pertemuan pertama hingga pertemuan ke delapan. Soal ini dibuat berdasarkan materi yang diberikan ke siswa dan disesuaikan dengan kemampuan siswa.

**4. Metode Penyampaian Materi**

Penyampaian materi yang dilakukan dengan berbagai metode, antara lain:

- a. Metode Ceramah, digunakan untuk menerangkan materi dan memberikan materi tambahan yang tidak ada dalam buku
- b. Metode Tanya Jawab, digunakan apabila materi yang disampaikan belum jelas dan ketika ingin mengetahui seberapa jauh siswa bisa menerima materi yang disampaikan
- c. Metode Diskusi, digunakan untuk membahas suatu permasalahan yang berhubungan dengan materi yang disampaikan, sehingga dapat tercipta suatu kerjasama dan kekompakan
- d. Metode Pemberian Tugas, digunakan untuk memberikan pekerjaan rumah untuk siswa agar siswa belajar menganalisis sendiri soal-soal latihan yang diberikan dan pemberian tugas membuat resume dan akan menambah nilai yang nantinya akan digunakan untuk mempertimbangkan nilai akhir.

**5. Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mempermudah/menunjang kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Selama kegiatan pembelajaran praktikan menggunakan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. LCD proyektor
- b. Laptop / Komputer

**6. Konsultasi dengan Guru Pembimbing**

Pelaksanaan konsultasi dilakukan sebelum ataupun sesudah praktikan melakukan praktik mengajar. Konsultasi yang dilakukan sebelum mengajar agar mahasiswa praktikan dapat mengajar secara maksimal dan dapat meminimalisir hambatan-

hambatan dalam proses pengajaran. Konsultasi yang dilakukan setelah mengajar untuk mengevaluasi proses pengajaran yang telah dilakukan oleh praktikan.

## **7. Evaluasi**

Evaluasi pembelajaran dilakukan setiap satu kompetensi dasar (KD) selesai diajarkan, hal ini juga bertujuan untuk mengambil nilai setiap KD yang berupa nilai pengetahuan dari siswa.

## **8. Piket**

Piket dilaksanakan sesuai jadwal yang telah dibuat pihak sekolah berdasarkan jadwal mengajar mahasiswa, hal ini bertujuan untuk lebih mengakrabkan antara mahasiswa dengan warga sekolah dan menambah wawasan baru tentang manajemen sekolah seperti perpustakaan, TU, BK dan UKS. Setiap mahasiswa mendapat bagian untuk piket, di SMK 1 Pundong terdapat piket pengajaran, piket UKS, piket TU, piket BK, dan piket Perpustakaan.

## **9. Proyek Jurusan TITL**

Proyek jurusan TITL merupakan proyek yang diberi sekolah kepada mahasiswa yang mengajar di jurusan TITL. Total proyek jurusan ada 3 yaitu sebagai berikut :

### **a. Pembuatan Trainer PLC**

Pembuatan trainer PLC bertujuan untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran PLC, sehingga diharapkan siswa lebih memahami cara menggunakan PLC.

Dalam pelaksanaannya pembuatan trainer PLC berjalan dengan lancar dan dapat diselesaikan.

### **b. Pembuatan Trainer Pengukuran AC dan DC**

Trainer pengukuran AC dan DC digunakan untuk memudahkan siswa mengukur tegangan AC dan DC dengan berbagai nilai yang berbeda.

Pembuatan trainer pengukuran AC dan DC terkendala kurangnya bahan yang dibutuhkan sehingga sampai penarikan baru selesai dua trainer dari target 16 trainer.

### **c. Pembuatan Media Pembelajaran Penangkal Petir**

Media pembelajaran penangkal petir bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami struktur penangkal petir, rangkaian penangkal petir dan cara kerja penangkal petir.

Pembuatan media pembelajaran penangkal petir juga terkendala kurangnya bahayang dbutuhkan, sehingga sampai penarikan proyek pembuatan trainer penangkal petir baru mencapai sekitar 80%.

## **10. Pelatihan Edmodo dan Moodle**

Pelatihan Edmodo dan Moodle merupakan tugas dari sekolah dimana praktikan dan 4 mahasiswa lain diminta untuk menjadi trainer dalam pelatihan tersebut adapun rincian pelaksanaan pelatihan edmodo dan moodle adalah sebagai berikut :

Tabel 2.4 Rincian Kegiatan Pelatihan Edmodo dan Moodle

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Kamis / 25 Agustus 2016	Mendemokan fitur-fitur Edmodo serta mendampingi guru dalam mencoba fitur-fitur Edmodo
2	Senin / 29 Agustus 2016	Mendemokan fitur-fitur Edmodo serta mendampingi guru dalam mencoba fitur-fitur Edmodo
3	Selasa / 30 Agustus 2016	Mendemokan fitur-fitur Moodle serta mendampingi guru dalam mencoba fitur-fitur Moodle
4	Rabu / 31 Agustus 2016	Mendemokan fitur-fitur Moodle serta mendampingi guru dalam mencoba fitur-fitur Moodle
5	Kamis / 01 Agustus 2016	Mendemokan fitur-fitur Moodle serta mendampingi guru dalam mencoba fitur-fitur Moodle

**C. ANALISIS HASIL PELAKSANAAN DAN REFLEKSI**

**1. Analisis Hasil Persiapan**

Pada proses persiapan mengajar mahasiswa membuat administrasi mengajar mata pelajaran Simulasi Digital, administrasi mengajar meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, bahan ajar, dan soal Ujian Tengah Semester. Administrasi mengajar digunakan sebagai panduan dan pelengkap dalam melakukan praktik mengajar dikelas.

**2. Analisis Hasil Pelaksanaan**

Setelah melakukan praktik pengalaman lapangan dengan memberi materi di kelas X TITL A dan X TITL B dengan mata pelajaran Simulasi Digital diperoleh hasil sebagai berikut :

- a. Siswa kelas X TITL sangat antusias dengan pelajaran Simulasi Digital
- b. Selama pelaksanaan praktik mengajar menggunakan 4 RPP dengan rincian sebagai berikut:
  - 1) RPP 1 untuk pertemuan ke 1 dan ke 2
  - 2) RPP 2 untuk pertemuan ke 3 dan ke 4
  - 3) RPP 3 untuk pertemuan ke 5 dan ke 6
  - 4) RPP 4 untuk pertemuan ke 7 dan ke 8
- c. Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat.

- d. Ketika pembelajaran simulasi digital terkadang koneksi internet tidak dapat dipakai sehingga dilakukan demonstrasi di depan kelas kemudian siswa mempraktikkannya di *smartphone* masing-masing
- e. Metode pembelajaran yang diberikan antara kelas X TITL A dan kelas X TITL B hampir sama namun penangkapan materi lebih cepat di kelas X TITL B karena siswa mau mencoba-coba sendiri sebelum diberitahu cara pengerjaannya sedangkan kelas X TITL A siswa hanya mengandalkan demonstrasi dari mahasiswa praktikan mereka masih takut untuk mencoba-coba sendiri cara pengerjaannya.

### **3. Hambatan dan Solusi dalam Melaksanakan PPL**

Selama proses belajar mengajar yang dilakukan terdapat beberapa hambatan yaitu :

#### **a. Metode**

Metode yang digunakan terkadang tidak sesuai dengan kenyataan di lapangan bahkan untuk diterapkan di dua kelas yang sama belum tentu mendapatkan hasil yang maksimal. Sehingga diperlukan metode baru dan metode yang menyenangkan agar siswa mampu menangkap materi yang diberikan dan hasil yang diperoleh maksimal.

#### **b. Koneksi internet yang tersedia**

Koneksi internet yang disediakan sekolah masih belum stabil sehingga untuk menjadi hambatan pada penyampaian materi-materi dan praktik siswa yang membutuhkan koneksi internet

#### **c. Siswa terkesan pasif ketika menerima materi**

Terdapat siswa yang hanya diam saja ketika menerima materi ketika disuruh mengerjakan tugas bersama-sama hanya diam saja bahkan tidak jarang mengganggu teman lain yang sedang mengerjakan ketika ditanya hanya mengangguk namun ketika diminta mengerjakan sendiri tidak bisa mengerjakan sehingga siswa terkesan kurang motivasi sebelum menerima materi.

#### **d. Siswa masih kebingungan dengan Simulasi Digital**

Meskipun siswa telah memperoleh sebagian materi Simulasi Digital di jenjang SMP, akan tetapi ketika sampai pada materi edmodo siswa masih kebingungan karena siswa belum pernah memperoleh materi tersebut.

#### **e. Pelaksanaan PPL yang bersamaan dengan KKN**

Dengan adanya pelaksanaan PPL dan KKN dalam waktu yang bersamaan, menjadi masalah tersendiri bagi mahasiswa dalam mengatur dan membagi waktu, sehingga pelaksanaan keduanya kurang maksimal.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut maka diberikan solusi sebagai berikut :

**a. Metode**

Penerapan metode pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa ketika menerima materi serta usahakan kelas dalam keadaan kondusif sehingga siswa siap menerima materi dan hasil yang didapat lebih maksimal.

**b. Menggunakan *smartphone* masing-masing siswa**

Tidak stabilnya koneksi internet menyebabkan praktik simulasi digital sedikit terkendala, akan tetapi berhasil diselesaikan dengan memanfaatkan *smartphone* milik masing-masing siswa.

**c. Siswa pasif diberi pertanyaan mengenai materi pada saat itu**

Untuk mengatasi siswa yang pasif maka dilontarkan pertanyaan kepadanya sehingga ia termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan baik.

**d. Siswa diberi pendampingan selama melakukan praktik edmodo**

Masih banyak siswa yang kebingungan menggunakan edmodo sehingga diperlukan pendampingan yang lebih dalam praktik edmodo.

**e. Belajar membagi dan mengatur waktu sebaik-baiknya antara PPL dan KKN**

Guna mengatasi permasalahan ini mahasiswa praktikan harus pandai-pandai membagi dan mengatur waktu sebaik-baiknya antara PPL dan KKN

**4. Analisis Praktik Pembelajaran**

Berdasarkan praktik mengajar yang telah dilaksanakan praktikan berusaha melaksanakan tugas dengan sebaik-baiknya, kegiatan PPL difokuskan pada kemampuan mengajar yang meliputi :

- a. Penyusunan RPP
- b. Pelaksanaan praktik mengajar terbimbing
- c. Mengumpulkan materi bahan ajar
- d. Membuat evaluasi pembelajaran

Selain itu juga kegiatan non-mengajar yang meliputi yaitu :

- a. Mengikuti kegiatan sekolah
- b. Mengikuti acara-acara peringatan yang dilaksanakan sekolah

Selain itu praktikan juga berusaha menyesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga semua materi dapat tersampaikan dengan baik.

**a. Hasil praktik mengajar**

Jumlah kelas yang diajar terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X TITL A dan X TITL B. Dengan hasil mengajar berdasarkan penilaian siswa pada mahasiswa yang akan dibahas pada sub bab 5. Analisis deskriptif penilaian kinerja mahasiswa ppl uny oleh siswa adalah baik.



**b. Hambatan**

- 1) Ketika awal pertemuan praktikan masih merasa kesulitan dalam penguasaan kelas sehingga kelas masih terkesan tidak kondusif
- 2) Terdapat beberapa siswa yang pasif dan sibuk dengan dunianya sendiri
- 3) Sarana yang disediakan belum memenuhi kebutuhan yang ada

**c. Solusi**

- 1) Praktikan dalam melakukan praktik mengajar berkoordinasi dengan guru pembimbing dan dosen pembimbing tentang teknik penguasaan kelas serta meminta solusi berkaitan dengan kesulitan pengelolaan kelas.
- 2) Menegur siswa tersebut dengan memberi pertanyaan yang terkait dengan materi saat itu.
- 3) Memanfaatkan *smartphone* siswa

**5. Analisis Deskriptif Penilaian Kinerja Mahasiswa PPL UNY oleh Siswa**

Siswa diberikan angket penilaian pada tanggal 28 september 2016 untuk menilai penampilan mahasiswa selama mengajar dari berbagai aspek. Dari 64 angket yang dibagikan di kelas X TITL A dan X TITL B ad 56 angket yang kembali dengan rincian 28 angket dari kelas X TITL A dan 28 angket dari kelas X TITL B. Adapun aspek penilaian kinerja mahasiswa PPL selama mengajar adalah sebagai berikut:

Tabel 2.5 Aspek Penilaian Kinerja Mahasiswa oleh Siswa

Aspek Penilaian	Butir Penilaian
A. Kemampuan Membuka Pelajaran	1. Menarik Perhatian siswa
	2. Memberikan motivasi awal
	3. Memberikan apersepsi (mengaitkan kaitan materi yang sebelumnya)
	4. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan
	5. Memberikan acuan bahan belajar yang akan diberikan
B. Sikap Guru dalam Proses Pembelajaran	1. Kejelasan artikulasi suara
	2. Variasi Gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa
	3. Antusiasme dalam penampilan
	4. Mobilitas posisi mengajar
C. Penguasaan Bahan Belajar (Materi Pelajaran)	1. Penyajian bahan ajar dalam kegiatan PBM di kelas
	2. Kejelasan dalam menjelaskan materi pelajaran / bahan belajar
	3. Kejelasan dalam memberikan contoh-contoh
	4. Wawasan yang dimiliki dalam menyampaikan bahan belajar

D. Kegiatan Belajar Mengajar	1. Kesesuaian metode dengan bahan belajar yang disampaikan
	2. Penyajian bahan ajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan
	3. Memiliki keterampilan menanggapi pertanyaan siswa.
	4. Ketepatan dalam penggunaan alokasi waktu yang disediakan
E. Kemampuan Menggunakan Media Pembelajaran	1. Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media
	2. Ketepatan penggunaan media dengan materi yang disampaikan
	3. Memiliki keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran
	4. Membantu perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran
F. Evaluasi Pembelajaran	1. Penilaian yang dilakukan relevan dengan tujuan telah ditetapkan
	2. Menggunakan bentuk evaluasi dan penilaian yang bervariasi
	3. Penilaian yang diberikan sesuai dengan harapan siswa
G. Kemampuan Menutup Kegiatan Pembelajaran	1. Meninjau kembali materi yang telah diberikan
	2. Memberi kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan
	3. Memberikan kesimpulan kegiatan pembelajaran
H. Tindak Lanjut/ <i>Follow Up</i>	1. Memberikan tugas kepada siswa sesuai dengan materi
	2. Menginformasikan bahan belajar yang akan dipelajari berikutnya.
	3. Memberikan motivasi untuk selalu terus belajar

Pada setiap buti terdapat skor penilaian seperti dibawah ini:

Skor 1 = Tidak Baik

Nilai 2 = Kurang Baik

Nilai 3 = Baik

Nilai 4 = Sangat Baik

Berikut ini adalah hasil penilaian yang diberikan oleh 56 siswa dari kelas X TITL A dan X TITL B kepada mahasiswa praktikan :

Tabel 2.6 Hasil Penilaian Siswa Terhadap kinerja Mahasiswa

Aspek		SKOR				Jumlah	Mean	Median	Modus
		1	2	3	4				
A	1	0	6	37	13	56	3,1	3	3
	2	0	3	41	12	56	3,2	3	3
	3	0	1	35	20	56	3,3	3	3

	4	0	1	36	19	56	3,3	3	3
	5	0	4	27	25	56	3,4	3	3
		0	15	176	89	280	3,3	3	3
B	1	2	6	35	13	56	3,1	3	3
	2	0	4	31	21	56	3,3	3	3
	3	0	4	33	19	56	3,3	3	3
	4	0	2	34	20	56	3,3	3	3
		2	16	133	73	224	3,2	3	3
C	1	0	3	28	25	56	3,4	3	3
	2	0	5	33	18	56	3,2	3	3
	3	0	5	36	15	56	3,2	3	3
	4	1	2	26	27	56	3,4	3	3
		1	15	123	85	224	3,3	3	3
D	1	1	3	42	10	56	3,1	3	3
	2	0	3	39	14	56	3,2	3	3
	3	0	6	34	16	56	3,2	3	3
	4	2	3	41	10	56	3,1	3	3
		3	15	156	50	224	3,1	3	3
E	1	1	2	37	16	56	3,2	3	3
	2	1	7	33	15	56	3,1	3	3
	3	0	3	33	20	56	3,3	3	3
	4	0	10	34	12	56	3,0	3	3
		2	22	137	63	224	3,2	3	3
F	1	0	6	41	9	56	3,1	3	3
	2	0	7	40	9	56	3,0	3	3
	3	0	6	33	17	56	3,2	3	3
		0	19	114	35	168	3,1	3	3
G	1	1	4	35	15	55	3,2	3	3
	2	1	1	29	25	56	3,4	3	3
	3	0	4	34	18	56	3,3	3	3
		2	9	98	58	167	3,2	3	3
H	1	1	4	27	24	56	3,3	3	3
	2	2	7	25	22	56	3,2	3	3
	3	2	8	23	23	56	3,2	3	3
		5	19	75	69	168	3,2	3	3

Berdasarkan hasil penilaian siswa pada tabel 2.6 maka dapat di jelaskan sebagai berikut :

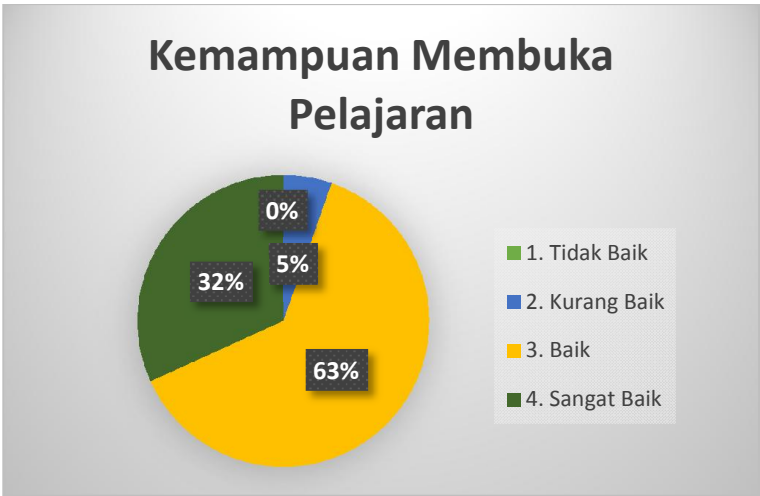
**a. Aspek Kemampuan Membuka Pelajaran**

Tabel 2.7 Penilaian Siswa Aspek Kemampuan Membuka Pelajaran

Aspek		SKOR				Jumlah	Mean	Median	Modus
		1	2	3	4				
A	1	0	6	37	13	56	3,1	3	3
	2	0	3	41	12	56	3,2	3	3
	3	0	1	35	20	56	3,3	3	3
	4	0	1	36	19	56	3,3	3	3

	5	0	4	27	25	56	3,4	3	3
		0	15	176	89	280	3,3	3	3

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian siswa dengan lima aspek penilaian terhadap kemampuan mahasiswa praktikan membuka peajaran adalah 3,3. Dari rata-rata tersebut dapat dikatakan kinerja mahasiswa praktikan dalam membuka pelajaran adalah BAIK.



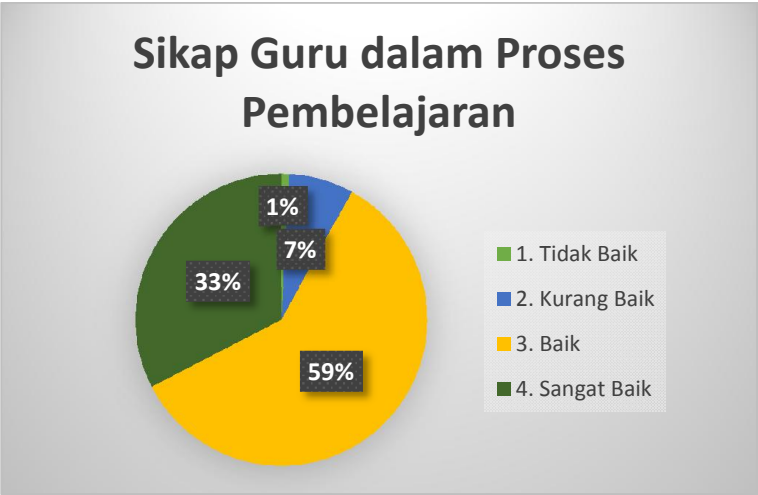
Gambar 2.1 Diagram Presentase Kemampuan Membuka Pelajaran

**b. Aspek Sikap dalam Proses Pembelajaran**

Tabel 2.8 Penilaian Siswa Aspek Sikap dalam Proses Pembelajaran

Aspek		SKOR				Jumlah	Mean	Median	Modus
		1	2	3	4				
B	1	2	6	35	13	56	3,1	3	3
	2	0	4	31	21	56	3,3	3	3
	3	0	4	33	19	56	3,3	3	3
	4	0	2	34	20	56	3,3	3	3
		2	16	133	73	224	3,2	3	3

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian siswa dengan empat aspek penilaian terhadap sikap mahasiswa praktikan dalam proses pembelajaran adalah 3,2. Dari rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa sikap mahasiswa praktikan dalam proses pembelajaran adalah BAIK.



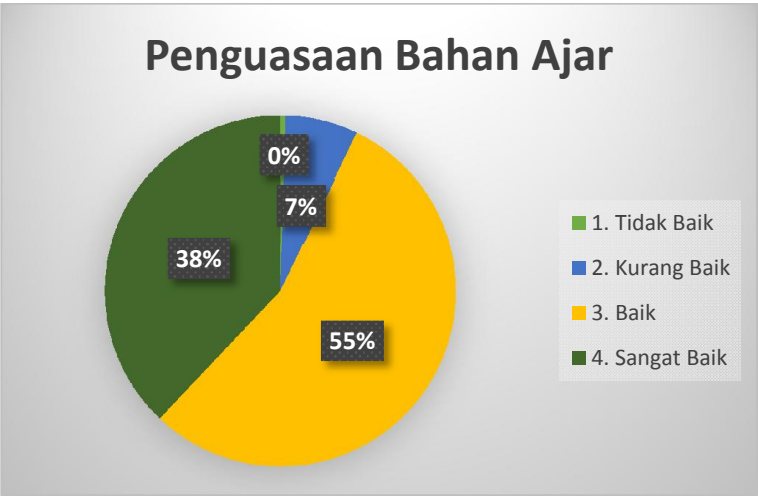
Gambar 2.2 Diagram Presentase Sikap Guru dalam Proses Pembelajaran

c. Aspek Penguasaan Bahan Ajar (Materi Pembelajaran)

Tabel 2.9 Penilaian Siswa Aspek Penguasaan Bahan Ajar

Aspek		SKOR				Jumlah	Mean	Median	Modus
		1	2	3	4				
C	1	0	3	28	25	56	3,4	3	3
	2	0	5	33	18	56	3,2	3	3
	3	0	5	36	15	56	3,2	3	3
	4	1	2	26	27	56	3,4	3	3
		1	15	123	85	224	3,3	3	3

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian siswa dengan empat aspek penilaian terhadap penguasaan bahan ajar mahasiswa praktikan adalah 3,3. Dari rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa penguasaan bahan ajar mahasiswa praktikan adalah BAIK.



Gambar 2.3 Diagram Presentase Penguasaan Bahan Ajar

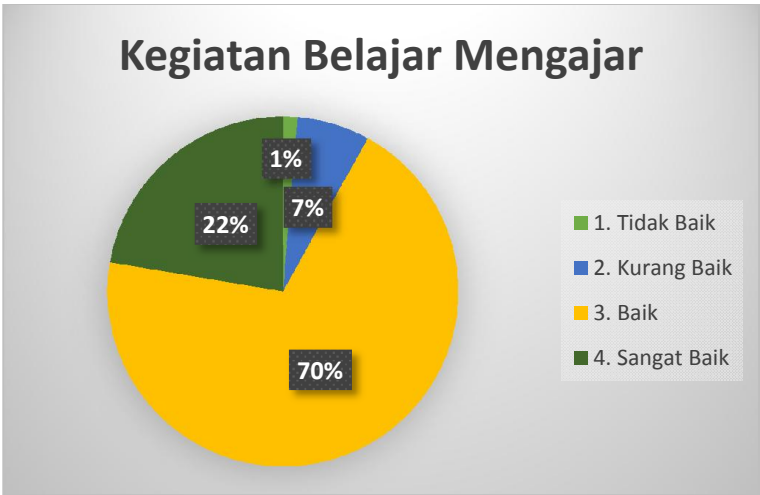
d. Aspek Kegiatan Belajar Mengajar (Proses Pembelajaran)

Tabel 2.10 Penilaian Siswa Aspek Kegiatan Belajar Mengajar

Aspek		SKOR				Jumlah	Mean	Median	Modus
		1	2	3	4				
D	1	1	3	42	10	56	3,1	3	3

	2	0	3	39	14	56	3,2	3	3
	3	0	6	34	16	56	3,2	3	3
	4	2	3	41	10	56	3,1	3	3
		3	15	156	50	224	3,1	3	3

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian siswa dengan empat aspek penilaian terhadap kegiatan belajar mengajar (proses pembelajaran) mahasiswa praktikan adalah 3,1. Dari rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa kegiatan belajar mengajar (proses pembelajaran) mahasiswa praktikan adalah BAIK.



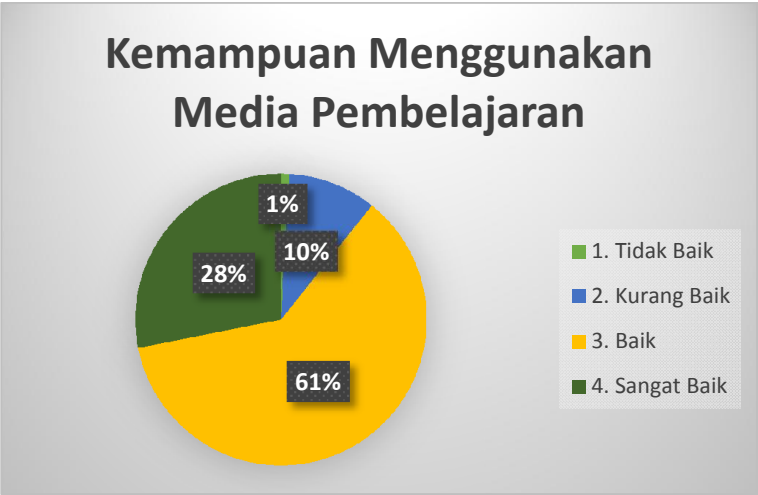
Gambar 2.4 Diagram Presentase Kegiatan Belajar Mengajar

e. Aspek Kemampuan Menggunakan Media Pembelajaran

Tabel 2.11 Penilaian Siswa Aspek Kemampuan Menggunakan Media

Aspek		SKOR				Jumlah	Mean	Median	Modus
		1	2	3	4				
E	1	1	2	37	16	56	3,2	3	3
	2	1	7	33	15	56	3,1	3	3
	3	0	3	33	20	56	3,3	3	3
	4	0	10	34	12	56	3,0	3	3
		2	22	137	63	224	3,2	3	3

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian siswa dengan empat aspek penilaian terhadap kemampuan menggunakan media pembelajararan mahasiswa praktikan adalah 3,2. Dari rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan menggunakan media pembelajararan mahasiswa praktikan adalah BAIK.



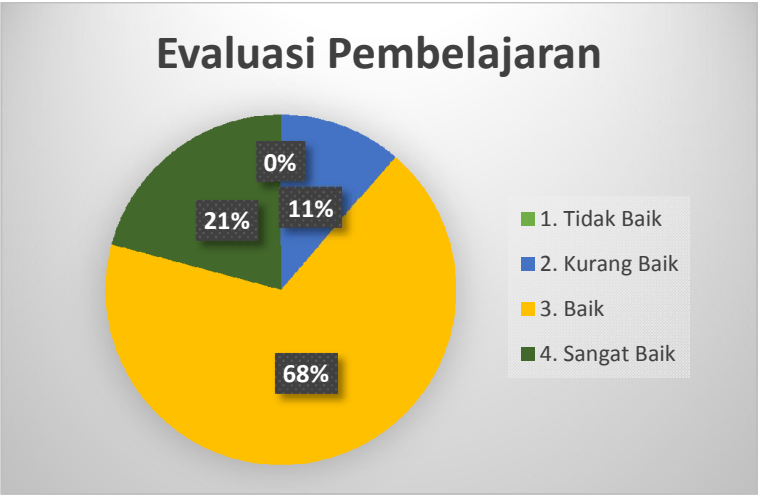
Gambar 2.5 Diagram Presentase Kemampuan Menggunakan Media Pembelajaran

**f. Aspek Evaluasi Pembelajaran**

Tabel 2.12 Penilaian Siswa Aspek Evaluasi Pembelajaran

Aspek		SKOR				Jumlah	Mean	Median	Modus
		1	2	3	4				
F	1	0	6	41	9	56	3,1	3	3
	2	0	7	40	9	56	3,0	3	3
	3	0	6	33	17	56	3,2	3	3
		0	19	114	35	168	3,1	3	3

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian siswa dengan tiga aspek penilaian terhadap evaluasi pembelajaran yang dilakukan mahasiswa praktikan adalah 3,1. Dari rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa evaluasi pembelajaran yang dilakukan mahasiswa praktikan adalah BAIK.



Gambar 2.6 Diagram Presentase Evaluasi Pembelajaran

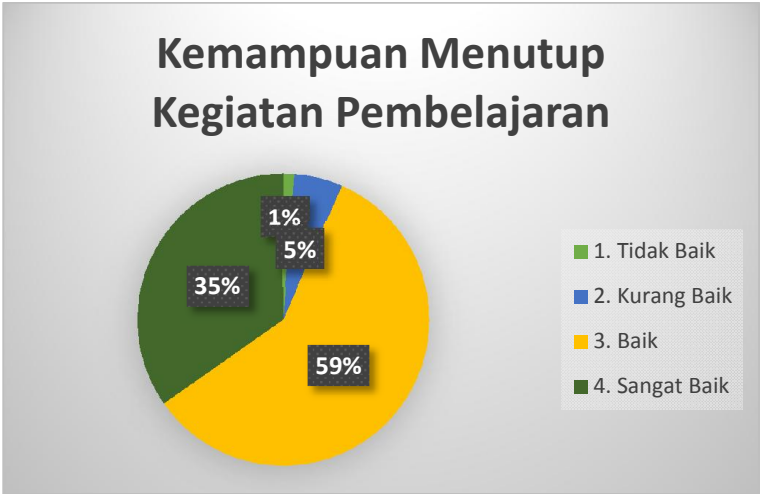
**g. Aspek Kemampuan Menutup Pembelajaran**

Tabel 2.13 Penilaian Siswa Aspek Menutup Pembelajaran

Aspek		SKOR				Jumlah	Mean	Median	Modus
		1	2	3	4				
G	1	1	4	35	15	55	3,2	3	3

	2	1	1	29	25	56	3,4	3	3
	3	0	4	34	18	56	3,3	3	3
		2	9	98	58	167	3,2	3	3

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian siswa dengan tiga aspek penilaian terhadap kemampuan mahasiswa praktikan menutup pembelajaran adalah 3,2. Dari rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa kemampuan mahasiswa praktikan menutup pembelajaran adalah BAIK.



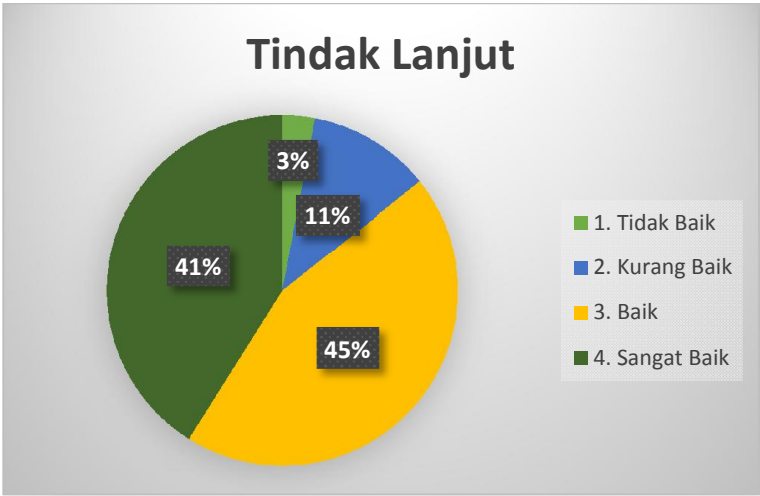
Gambar 2.7 Diagram Presentase Kemampuan Menutup Pembelajaran

h. Tindak Lanjut / *Follow Up*

Tabel 2.14 Penilaian Siswa Aspek Tindak Lanjut / *Follow Up*

Aspek		SKOR				Jumlah	Mean	Median	Modus
		1	2	3	4				
H	1	1	4	27	24	56	3,3	3	3
	2	2	7	25	22	56	3,2	3	3
	3	2	8	23	23	56	3,2	3	3
		5	19	75	69	168	3,2	3	3

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa rata-rata penilaian siswa dengan tiga aspek penilaian terhadap tindak lanjut / *follow up* adalah 3,2. Dari rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa tindak lanjut / *follow up* adalah BAIK.



Gambar 2.8 Diagram Presentase Tindak Lanjut / *Follow Up*



## **6. Pembahasan Analisis Penilaian Kinerja Mahasiswa PPL UNY oleh Siswa**

Dari penilaian kinerja mahasiswa praktikan oleh siswa selama mengajar di kelas X TITL A dan X TITL B diatas, dapat diketahui bahwa :

### **a. Kemampuan Membuka Pelajaran**

Penilaian 56 siswa terhadap mahasiswa praktikan pada aspek kemampuan membuka pelajaran yaitu sebanyak 32% menilai sangat baik, 63% menilai baik dan 5% menilai kurang baik. Dengan rincian 89 poin penilaian sangat baik, 176 poin penilaian baik dan 15 poin penilaian kurang baik.

#### **1) Penilaian Sangat Baik:**

Pada butir lima (memberi acuan bahan belajar yang akan diberikan) sebanyak 25 siswa menilai sangat baik.

#### **2) Penilaian Baik:**

Pada butir dua (memberi motivasi awal) sebanyak 41 siswa menilai baik.

#### **3) Penilaian Kurang Baik:**

Pada butir satu (menarik perhatian siswa) sebanyak enam siswa menilai kurang baik.

### **b. Sikap Guru dalam Proses Pembelajaran**

Penilaian 56 siswa terhadap mahasiswa praktikan pada aspek sikap guru dalam proses pembelajaran yaitu sebanyak 33% menilai sangat baik, 59% menilai baik, 7% menilai kurang baik dan 1% menilai tidak baik. Dengan rincian 73 poin penilaian sangat baik, 133 poin penilaian baik, 16 poin penilaian kurang baik dan 2 poin penilaian tidak baik.

#### **1) Penilaian Sangat Baik:**

Pada butir dua (variasi gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa) sebanyak 21 siswa menilai sangat baik.

#### **2) Penilaian Baik:**

Pada butir satu (kejelasan artikulasi suara) sebanyak 35 siswa menilai baik.

#### **3) Penilaian Kurang Baik:**

Pada butir satu (kejelasan artikulasi suara) sebanyak enam siswa menilai kurang baik.

#### **4) Penilaian Tidak Baik:**

Pada butir satu (kejelasan artikulasi suara) sebanyak dua siswa menilai tidak baik.

### **c. Penguasaan Bahan Ajar (Materi Pelajaran)**

Penilaian 56 siswa terhadap mahasiswa praktikan pada aspek penguasaan bahan ajar yaitu sebanyak 38% menilai sangat baik, 55% menilai baik dan 7% menilai kurang baik. Dengan rincian 85 poin penilaian sangat baik, 123 poin penilaian baik, 15 poin penilaian kurang baik dan 1 poin penilaian tidak baik.

1) Penilaian Sangat Baik:

Pada butir empat (wawasan yang dimiliki dalam menyampaikan bahan ajar) sebanyak 27 siswa menilai sangat baik.

2) Penilaian Baik:

Pada butir tiga (kejelasan memberikan contoh-contoh) sebanyak 36 siswa menilai baik.

3) Penilaian Kurang Baik:

Pada butir dua (kejelasan dalam menjelaskan materi pelajaran/bahan ajar) dan butir tiga (kejelasan memberikan contoh-contoh) sebanyak lima siswa menilai kurang baik.

4) Penilaian Tidak Baik:

Pada butir empat (wawasan yang dimiliki dalam menyampaikan bahan ajar) sebanyak satu siswa menilai tidak baik.

**d. Kegiatan Belajar Mengajar (Proses Pembelajaran)**

Penilaian 56 siswa terhadap mahasiswa praktikan pada aspek kegiatan belajar mengajar yaitu sebanyak 22% menilai sangat baik, 70% menilai baik, 7% menilai kurang baik dan 1% menilai tidak baik. Dengan rincian 50 poin penilaian sangat baik, 156 poin penilaian baik, 15 poin penilaian kurang baik dan 3 poin penilaian tidak baik.

1) Penilaian Sangat Baik:

Pada butir tiga (memiliki ketrampilan menanggapi pertanyaan siswa) sebanyak 16 siswa menilai sangat baik.

2) Penilaian Baik:

Pada butir satu (kesesuaian metode dengan bahan belajar yang di sampaikan) sebanyak 42 siswa menilai baik.

3) Penilaian Kurang Baik:

Pada butir tiga (memiliki ketrampilan menanggapi pertanyaan siswa) sebanyak enam siswa menilai kurang baik.

4) Penilaian Tidak Baik:

Pada butir empat (ketepatan dalam penggunaan alokasi waktu yang disediakan) sebanyak dua siswa menilai tidak baik.

**e. Kemampuan Menggunakan Media Pembelajaran**

Penilaian 56 siswa terhadap mahasiswa praktikan pada aspek sikap guru dalam proses pembelajaran yaitu sebanyak 28% menilai sangat baik, 61% menilai baik, 10% menilai kurang baik dan 1% menilai tidak baik. Dengan rincian 63 poin penilaian sangat baik, 137 poin penilaian baik, 22 poin penilaian kurang baik dan 2 poin penilaian tidak baik.

1) Penilaian Sangat Baik:

Pada butir tiga (memiliki ketrampilan dalam penggunaan media pembelajaran) sebanyak 20 siswa menilai sangat baik.

2) Penilaian Baik:

Pada butir satu (memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media) sebanyak 37 siswa menilai baik.

3) Penilaian Kurang Baik:

Pada butir empat (membantu perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran) sebanyak 10 siswa menilai kurang baik.

4) Penilaian Tidak Baik:

Pada butir satu (memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media) dan dua (ketepatan penggunaan media dengan materi yang disampaikan) sebanyak satu siswa menilai tidak baik.

**f. Evaluasi Pembelajaran**

Penilaian 56 siswa terhadap mahasiswa praktikan pada aspek sikap guru dalam proses pembelajaran yaitu sebanyak 21% menilai sangat baik, 68% menilai baik dan 11% menilai kurang baik. Dengan rincian 35 poin penilaian sangat baik, 114 poin penilaian baik dan 19 poin penilaian kurang baik.

1) Penilaian Sangat Baik:

Pada butir tiga (penilaian yang diberikan sesuai dengan harapan siswa) sebanyak 17 siswa menilai sangat baik.

2) Penilaian Baik:

Pada butir satu (penilaian yang dilakukan relevan dengan tujuan pembelajaran) sebanyak 41 siswa menilai baik.

3) Penilaian Kurang Baik:

Pada butir dua (menggunakan bentuk evaluasi dan penilaian yang bervariasi) sebanyak 7 siswa menilai kurang baik.

**g. Kemampuan Menutup Kegiatan Pembelajaran**

Penilaian 56 siswa terhadap mahasiswa praktikan pada aspek sikap guru dalam proses pembelajaran yaitu sebanyak 35% menilai sangat baik, 59% menilai baik, 5% menilai kurang baik dan 1% menilai tidak baik. Dengan rincian 58 poin penilaian sangat baik, 98 poin penilaian baik, 9 poin penilaian kurang baik dan 2 poin penilaian tidak baik.

1) Penilaian Sangat Baik:

Pada butir dua (memberi kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan) sebanyak 25 siswa menilai sangat baik.

2) Penilaian Baik:

Pada butir satu (meninjau kembali materi yang telah diberikan) sebanyak 35 siswa menilai baik.

3) Penilaian Kurang Baik:

Pada butir satu (meninjau kembali materi yang telah diberikan) dan butir tiga (memberikan kesimpulan kegiatan belajar) sebanyak empat siswa menilai kurang baik.

4) Penilaian Tidak Baik:

Pada butir satu (meninjau kembali materi yang telah diberikan) dan dua (memberi kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan) sebanyak satu siswa menilai tidak baik.

**h. Tindak Lanjut / *Follow Up***

Penilaian 56 siswa terhadap mahasiswa praktikan pada aspek sikap guru dalam proses pembelajaran yaitu sebanyak 41% menilai sangat baik, 45% menilai baik, 11% menilai kurang baik dan 3% menilai tidak baik. Dengan rincian 69 poin penilaian sangat baik, 75 poin penilaian baik, 19 poin penilaian kurang baik dan 5 poin penilaian tidak baik.

1) Penilaian Sangat Baik:

Pada butir satu (memberikan tugas kepada siswa sesuai materi) sebanyak 24 siswa menilai sangat baik.

2) Penilaian Baik:

Pada butir satu (memberikan tugas kepada siswa sesuai materi) sebanyak 27 siswa menilai baik.

3) Penilaian Kurang Baik:

Pada butir tiga (memberikan motivasi untuk terus belajar) sebanyak delapan siswa menilai kurang baik.

4) Penilaian Tidak Baik:

Pada butir dua (menginformasikan bahan belajar yang akan dipelajari berikutnya) dan tiga (memberikan motivasi untuk terus belajar) sebanyak dua siswa menilai tidak baik.

**7. Refleksi Hasil Persiapan dan Pelaksanaan Praktik Mengajar**

Berdasarkan hasil praktik pengalaman lapangan yang dilaksanakan selama kurang lebih dua bulan dapat dikatakan berjalan cukup lancar dengan beberapa hambatan yang terjadi dari faktor internal maupun eksternal dan dapat diatasi dengan maksimal, namun dengan begitu masih terdapat beberapa masalah yang belum dapat diselesaikan. Secara keseluruhan pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

Hambatan yang terjadi dari faktor internal adalah metode yang diterapkan tidak sama antara satu kelas dengan kelas lainnya, setiap kelas memiliki karakteristik siswa yang beragam sehingga metode yang digunakan tidak mutlak sama diperlukan metode yang berbeda untuk setiap kelasnya. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran hendaklah disesuaikan dengan silabus yang berlaku disekolah tersebut sehingga tidak ada kerancuan materi antara silabus dengan materi yang akan diberikan.

Faktor eksternal hambatan berupa sarana koneksi internet yang disediakan sekolah masih belum stabil sehingga untuk menjadi hambatan pada penyampaian materi-materi dan praktik siswa yang membutuhkan koneksi internet, namun permasalahan tersebut dapat terselesaikan dengan memanfaatkan *smartphone* milik masing-masing siswa.

Melalui permasalahan tersebut diharapkan praktikan dapat mengatasi dengan profesional dan dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk kedepannya.

Selain itu keberhasilan praktik mengajar pada program PPL juga dapat dilihat dari angket penilaian kinerja mahasiswa oleh siswa sebagai berikut :

- a. Aspek kemampuan membuka pelajaran, pada aspek ini sebagian besar hasil penilaian siswa menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa praktikan dalam membuka pelajaran adalah baik, terutama pada poin dua yaitu memberi motivasi awal dimana sebanyak 41 siswa menilai baik. Hal ini dapat menjadi acuan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memberi motivasi awal pada siswa untuk mengikuti pembelajaran adalah baik. Selain itu pada butir lima yaitu memberi acuan bahan ajar yang akan diberikan terdapat 25 siswa yang menilai sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memberi acuan dan gambaran bahan ajar yang akan diberikan sudah sangat baik. Namun pada poin satu yaitu menarik perhatian siswa sebanyak enam siswa memberi nilai kurang baik. Hal ini menjadi catatan khusus bagi mahasiswa praktikan untuk kedepannya agar dapat lebih baik lagi dalam menarik perhatian siswa, sehingga kedepannya penampilan mahasiswa praktikan terus berkembang dan lebih sempurna.
- b. Aspek sikap guru dalam proses pembelajaran, pada aspek ini sebagian besar siswa memberikan nilai baik kepada mahasiswa praktikan, terutama pada butir satu yaitu kejelasan artikulasi. Selain itu pada butir dua yaitu variasi gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa terdapat 21 siswa yang memberi nilai sangat baik, hal ini perlu dipertahankan dan ditingkatkan oleh mahasiswa praktikan agar dapat menjadi pendidik profesional. Namun pada poin satu pula terdapat enam siswa yang menilai kurang baik dan dua siswa menilai tidak baik. Hal ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa untuk memperbaiki kejelasan artikulasi suara, sehingga kejelasan

artikulasi suara mahasiswa praktikan dapat diterima dengan baik oleh seluruh siswa.

- c. Aspek penguasaan bahan ajar, pada aspek ini sebagian besar siswa menilai penguasaan bahan ajar mahasiswa praktikan adalah baik terutama pada butir tiga yaitu kejelasan memberi contoh-contoh. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memberi contoh yang berhubungan dengan materi sudah baik. Selain itu pada butir empat yaitu wawasan yang dimiliki dalam menyampaikan bahan ajar terdapat 27 siswa yang memberi nilai sangat baik, akan tetapi pada butir empat pula terdapat satu siswa yang menilai tidak baik. Hal ini bisa menjadi acuan mahasiswa untuk terus mengembangkan wawasan yang dimiliki agar bisa maksimal dalam memberikan pelajaran pada siswa, serta bisa diterima siswa secara menyeluruh. Pada aspek ini juga terdapat penilaian yang kurang baik bagi mahasiswa praktikan yaitu pada butir dua yaitu kejelasan dalam menjelaskan materi pelajaran/bahan ajar dan butir tiga yaitu kejelasan memberi contoh-contoh. Hal ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa praktikan untuk meningkatkan kemampuan menjelaskan materi pembelajaran supaya siswa dapat dengan mudah memahami pelajaran yang disampaikan, dan juga meningkatkan kemampuan dalam memberi contoh-contoh yang berkaitan dengan materi pembelajaran sehingga dapat diterima siswa secara menyeluruh.
- d. Aspek kegiatan belajar mengajar, pada aspek ini sebagian siswa menilai baik pada mahasiswa praktikan terutama pada butir satu yaitu kesesuaian metode dengan bahan belajar yang disampaikan dimana 42 siswa menilai baik. Hal ini perlu ditingkatkan lagi supaya kemampuan mahasiswa dalam memilih metode pembelajaran dapat lebih baik lagi. Selain itu pada butir tiga yaitu memiliki ketrampilan menanggapi pertanyaan siswa sebanyak 16 siswa memberikan nilai sangat baik, akan tetapi pada butir tiga pula sebanyak enam siswa memberi nilai kurang baik. Hal ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa untuk meningkatkan ketrampilan menanggapi pertanyaan siswa supaya lebih baik lagi sehingga dapat diterima oleh seluruh siswa. Pada aspek ini juga terdapat dua siswa yang menilai tidak baik yaitu pada butir empat yaitu ketepatan dalam penggunaan alokasi waktu yang disediakan. Hal ini perlu diperhatikan oleh mahasiswa praktikan sehingga dalam mengatur dan membagi waktu pembelajaran kedepannya dapat baik dan tepat.
- e. Aspek kemampuan menggunakan media pembelajaran, pada aspek ini sebagian besar siswa menilai baik, terutama pada butir satu yaitu memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media dimana 37 siswa menilai baik, akan tetapi pada butir satu pula terdapat satu siswa yang menilai tidak baik. Hal ini dapat menjadi acuan

mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan dalam memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media sehingga dapat diterima seluruh siswa, selain itu pada butir dua yaitu ketepatan penggunaan media dengan materi yang disampaikan juga terdapat satu siswa yang menilai tidak baik, hal ini perlu menjadi mahasiswa praktikan dalam memilih media yang digunakan sehingga dapat serasi dengan materi yang disampaikan. Pada aspek ini juga terdapat 20 siswa yang menilai sangat baik pada butir tiga yaitu memiliki ketrampilan dalam penggunaan media pembelajaran. selain itu pada butir empat yaitu membantu perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 10 siswa menilai kurang baik. Hal ini dapat menjadi acuan mahasiswa praktikan untuk lebih membimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga perhatian siswa dapat fokus ke pembelajaran.

- f. Aspek evaluasi pembelajaran, pada aspek ini sebagian besar siswa menilai baik pada evaluasi pembelajaran yang dilakukan mahasiswa praktikan, terutama pada butir satu yaitu penilaian yang dilakukan relevan dengan tujuan pembelajaran dimana 41 siswa menilai baik. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa praktikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu pada butir ketiga yaitu penilaian yang diberikan sesuai dengan harapan siswa sebanyak 17 siswa menilai sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian yang dilakukan sudah sesuai dengan harapan siswa. Pada aspek ini juga terdapat tujuh siswa yang menilai kurang baik yaitu pada butir dua (menggunakan bentuk evaluasi dan penilaian yang bervariasi). Hal ini perlu menjadi perhatian mahasiswa praktikan untuk dapat membuat bentuk evaluasi dan penilaian lebih bervariasi.
- g. Aspek kemampuan menutup kegiatan pembelajaran, pada aspek ini sebagian penilaian siswa terhadap kemampuan mahasiswa dalam menutup kegiatan pembelajaran adalah baik, terutama pada butir satu yaitu meninjau kembali materi yang telah diberikan dimana sebanyak 35 siswa menilai baik, akan tetapi pada butir satu pula terdapat empat siswa yang menilai kurang baik dan satu siswa menilai tidak baik, hal ini dapat menjadi acuan mahasiswa untuk meningkatkan kemampuan dalam meninjau kembali materi yang telah diberikan sehingga seluruh siswa dapat menerima peninjauan kembali materi yang telah diberikan. Pada aspek ini juga 25 siswa menilai bahwa butir dua yaitu memberi kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan sudah sangat baik, akan tetapi pada butir dua juga terdapat satu siswa yang menilai tidak baik, hal ini dapat menjadi acuan mahasiswa untuk terus meningkatkan kesempatan bertanya dan menjawab siswa sehingga seluruh siswa dapat merasakannya. Selain itu pada butir tiga yaitu memberikan kesimpulan kegiatan belajar terdapat empat siswa yang menilai kurang baik, hal ini perlu

diperhatikan oleh mahasiswa praktikan untuk meningkatkan kemampuan dalam menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

- h. Aspek tindak lanjut, pada aspek ini sebagian besar siswa menilai baik, terutama pada butir satu yaitu memberikan tugas kepada siswa sesuai materi, pada butir ini pula 27 siswa menilai sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa tugas yang diberikan kepada siswa telah sesuai dengan materi yang telah diberikan. Selain itu delapan siswa juga memberikan penilaian kurang baik untuk butir tiga yaitu memberikan motivasi untuk terus belajar, pada butir ini pula sebanyak dua siswa memberi penilaian tidak baik. Hal ini dapat menjadi acuan mahasiswa untuk melatih diri agar bisa memotivasi siswa untuk terus dan giat belajar. Pada aspek ini juga terdapat dua siswa yang menilai tidak baik yaitu pada butir dua (menginformasikan bahan belajar yang akan dipelajari berikutnya). Hal ini supaya menjadi perhatian mahasiswa praktikan untuk kedepannya supaya setelah pembelajaran selesai supaya memberi gambaran tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan penilaian-penilaian diatas diharapkan mahasiswa dapat memperhatikan poin-poin yang perlu dipertahankan dan ditingkatkan, sehingga mahasiswa praktikan dapat menjadi tenaga pendidik yang handal dan profesional.



### **BAB III**

#### **PENUTUP**

##### **A. KESIMPULAN**

Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK N 1 Pundong pada tanggal 18 Juli 2016 sampai 15 September 2016 telah berjalan dengan baik. Adapun hal-hal yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Persiapan sebelum pelaksanaan PPL guna memperlancar berjalannya program PPL yang meliputi : obeservasi sekolah, observasi kelas, penyusunan administrasi, persiapan materi dan bahan ajar untuk mata pelajaran Simulasi Digital dan konsultasi dengan guru pembimbing.
2. Pelaksanaan praktik mengajar terbimbing maupun tidak terbimbing dengan mata pelajaran Simulasi Digital untuk kelas X TITL A dan X TITL B program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik.
3. Mengevaluasi Mengevaluasi hasil pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital yang telah dilaksanakan pada kelas X TITL A dan X TITL B.
4. Melaksanakan piket sesuai jadwal yang telah dibuat oleh sekolah, guna mengakrabkan mahasiswa praktikan dengan warga sekolah, selain itu juga untuk menambah jam pelaksanaan PPL.
5. Melaksanakan proyek jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik yang ditugaskan oleh sekolah kepada mahasiswa di jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik.
6. Melaksanakan tugas dari sekolah untuk menjadi trainer pada program training in house yang berisikan pelatihan Edmodo dan Moodle bagi para guru SMK N 1 Pundong.
7. Permasalahan dan hambatan selama pelaksanaan program kerja PPL dikelas dapat diselesaikan dengan usaha dan bimbingan dari guru pembimbing.

##### **B. PENDUKUNG DAN HAMBATAN**

Selama pelaksanaan program PPL terdapat faktor-faktor pendukung dan juga hambatan. Adapun faktor pendukung selama pelaksanaan PPL adalah sebagai berikut:

1. Terbukanya guru pembimbing kepada mahasiswa praktikan, sehingga apabila terdapat masalah selama mengajar dapat langsung di konsultasikan kepad guru pembimbing.
2. Sarana prasarana sekolah untuk kegiatan pembelajaran, meskipun belum begitu lengkap tetapi adanya sarana prasarana sekolah sangat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan mahasiswa praktikan.

3. Rekan-rekan PPL, selain berkonsultasi dengan guru pembimbing mahasiswa praktikan juga membagi permasalahan selama melakukan pembelajaran kepada rekan-rekan PPL sehingga bisa didapat solusi yang tepat.

Adapun hambatan selama pelaksanaan PPL terutama dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan belum tentu sesuai dengan kedua kelas yang diampu yaitu kelas X TITL A dan X TITL B.
2. Koneksi internet yang belum stabil, hal ini cukup menjadi hambatan karena mata pelajaran simulasi digital membutuhkan koneksi internet yang baik/stabil.
3. Siswa yang terkesan pasif ketika menerima materi.
4. Siswa masih kebingungan dengan mata pelajaran simulasi digital terutama ketika sampai pada materi edmodo.
5. Pelaksanaan PPL dan KKN yang bersamaan, sehingga menjadi hambatan tersendiri bagi mahasiswa praktikan dalam membagi waktu.

### **C. SARAN**

Guna meningkatkan kualitas program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) berikutnya dan perbaikan pembelajaran pendidikan di SMK N 1 Pundong, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

#### **1. Bagi Mahasiswa**

- a. Persiapan mental dan fisik sangat diperlukan karena keadaan yang sesungguhnya berbeda dengan ketika praktik pada mata kuliah pengajaran mikro.
- b. Menambah wawasan tentang metode pembelajaran, agar bisa sesuai dengan kondisi tiap-tiap kelas.
- c. Diperlukan komunikasi efektif agar tercipta hubungan yang nyaman dengan pihak sekolah dan sesama mahasiswa.
- d. Perlu adanya observasi lebih intens ke sekolah yang dituju untuk mengetahui potensi di sekolah tersebut sehingga dapat diperoleh program kerja PPL yang sesuai dan dapat dilaksanakan di sekolah tersebut.
- e. Memperhatikan penilaian siswa terkait kinerja mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi didalam dunia kependidikan terutama kegiatan belajar mengajar.

#### **2. Bagi Pihak Sekolah**

- a. Monitoring lebih diintensifkan agar program yang direncanakan dapat terlaksana dengan baik.
- b. Mempertahankan dan meningkatkan kerjasama dengan mahasiswa PPL.
- c. Pengelolaan perpustakaan sekolah lebih ditingkatkan untuk membantu siswa SMK 1 Pundong dalam proses belajar mengajar.

- d. Melengkapi serta memperbaiki sarana dan prasarana yang ada sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

### **3. Bagi Universitas**

- a. Mempertahankan dan meningkatkan hubungan baik dengan sekolahsekolah yang dijadikan sebagai lokasi PPL sehingga mahasiswa yang melaksanakan PPL dilokasi tersebut dapat beradaptasi dengan cepat dan berkoordinasi dengan mudah
- b. Rangkaian pembekalan PPL dilakukan dengan menitikbertkan pada proses kesiapan mahasiswa dalam pelaksanaan PPL sehingga selama kegiatan pengajaran hambatan dapat diminimalkan.
- c. Monitoring pelaksanaan PPL lebih diintensifkan sehingga mahasiswa praktikan dapat lebih terbimbing.
- d. Tidak menggabungkan pelaksanaan KKN dan PPL dalam waktu yang sama, sehingga peforma dari mahasiswa bisa maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- LPPMP, (2015), *Materi Pembekalan Pengajaran Mikro/Magang II Universitas Negeri Yogyakarta 2015*. Yogyakarta : PRESS.
- LPPMP, (2015), *Panduan Pengajaran Mikro Universitas Negeri Yogyakarta 2015*. Yogyakarta : PRESS.

# LAMPIRAN



FORMAT OBSERVASI  
KONDISI SEKOLAH

Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro

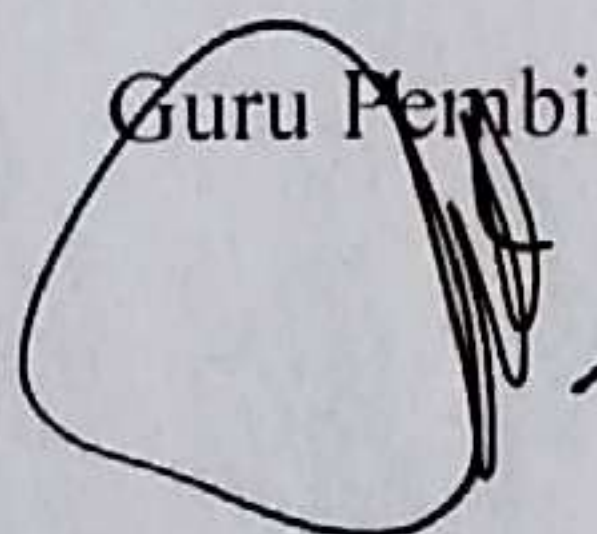
No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
1.	Kondisi fisik sekolah	<p>a. Berdiri diatas lahan seluar 7.521 m<sup>2</sup>. Bangunan sekolah meliputi lapangan sekolah, lapangan bola voli, ruang guru, ruang TU, perpustakaan, ruang kelas, bengkel, aula, ruang UKS, ruang BK, ruang OSIS, kantin, mushola, kamar mandi, tempat parkir, ruang resepsionis, pos satpam, gudang, ruang kepala sekolah, laboratorium sains, laboratorium computer, laboratorium KKPI</p> <p>b. Ruang kelas dibedakan dua ruang yaitu ruang kelas teori dan ruang kelas praktikum yang berupa bengkel dan laboratorium</p>
2.	Potensi siswa	<p>a. Jumlah siswa setiap kelas 32 siswa dengan setiap angkatan terdapat 8 kelas</p> <p>b. Siswa aktif dalam mengikuti perlombaan akademin atapun non-akademik</p> <p>c. Alumninya bekerja dan melanjutkan kuliah</p>
3.	Potensi guru	<p>a. Jumlah guru 67 guru dari 45 PNS, 18 GTT, dan 4 guru tambahan mengajar</p> <p>b. Sebagian besar berpendidikan S1 dan beberapa berpendidikan S2</p> <p>c. Guru mengajar sesuai dangan bidang keahlian masing-masing</p>
4.	Potensi karyawan	<p>a. Jumlah karyawan 17 orang terdiri dari 2 PNS dan 15 PTT</p> <p>b. Karyawan terdiri dari 8 bagian yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Kepegawaian</li><li>➤ Kesiswaan</li><li>➤ Keuangan</li><li>➤ Surat-menyurat</li><li>➤ Perpustakaan</li><li>➤ Perlengkapan</li><li>➤ Tool Man</li><li>➤ Satpam</li></ul>
5.	Fasilitas KBM, media	<p>a. Fasilitas KBM menggunkan LCD, meja, kursi, dan papan tulis.</p> <p>b. Trainer atau modul disetiap bengkel jurusan.</p> <p>c. Laptop yang bisa digunakan untuk pembelajaran</p>
6.	Perpustakaan	<p>a. Perpustakaan terdapat LCD, saund system, dan televisi.</p> <p>b. Buku yang tersedia sesuai dengan program keahlian yang terdapat disekolah</p>

		<p>c. Terdapat buku bacaan nonfiksi, koran, majalah, dan catalog</p> <p>d. Instalasi penerangan sangat baik dan ruangnya nyaman</p> <p>e. Perpustakaan diperbarui setiap tahunnya.</p>
7.	Laboratorium	<p>a. Laboraturium ada untuk setiap program keahlian yang terdiri dari :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Bengkel TITL</li><li>➤ Bengkel TKJ</li><li>➤ Bengkel TAV</li><li>➤ Bengkel TP</li></ul> <p>b. Laboraturium penunjang lainnya terdiri dari :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Laboraturium Komputer</li><li>➤ Laboraturium Sains</li><li>➤ Laboraturium KKPI</li></ul> <p>c. Fasilitas pada masing-masing laboraturium cukup lengkap</p>
8.	Bimbingan konseling	<p>a. Berfungsi dengan baik dalam memberi bimbingan dan informasi pada siswa terdapat pula jadwal piket BK</p> <p>b. Ruangan konseling sesuai standar untuk bimbingan konseling</p>
9.	Bimbingan belajar	<p>a. Bimbingan belajar dimulai sejak kelas XI untuk menyiapkan siswa di kelas XII</p> <p>b. Bimbingan belajar intensif untuk kelas XII sebagai pendalaman materi</p> <p>c. Bimbingan belajar dilaksanakan setelah selesai KBM</p>
10.	Ekstrakurikuler (pramuka, PMI, basket, drumband, dll)	<p>a. Terdapat 16 kegiatan ekstrakurikuler yang terdiri dari :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Pramuka</li><li>➤ Kerohanian</li><li>➤ Paskibra</li><li>➤ Pemrograman</li><li>➤ Peringatan Hari Besar dan Keagamaan</li><li>➤ PMR</li><li>➤ Volley</li><li>➤ Basket</li><li>➤ Sepak bola / futsal</li><li>➤ Tenis meja</li><li>➤ Tenis lapangan</li><li>➤ Karate</li><li>➤ Pecinta alam</li><li>➤ Karawitan</li><li>➤ Teater</li><li>➤ Paduan suara</li></ul> <p>b. Terdapat ekstrakurikuler wajib yang diikuti kelas X yaitu pramuka</p> <p>c. Kegiatan ekstrakurikuler diikuti kelas X dan XI</p>



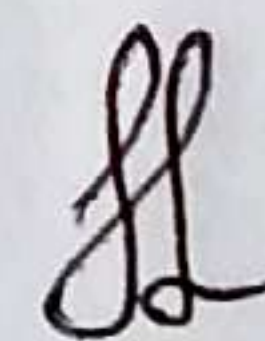
11.	Organisasi dan fasilitas OSIS	a. Terdapat ruang khusus untuk kegiatan OSIS b. OSIS dibimbing oleh pembina OSIS dan dibantu perwakilan kelas
12.	Organisasi dan fasilitas UKS	a. Terdapat ruang khusus untuk kegiatan UKS b. Terdapat piket untuk kegiatan PMR
13.	Karya Tulis Ilmiah Remaja	a. Dilakukan bimbingan jika ada siswa yang berminat mengikuti event karya ilmiah b. Pernah menjuarai beberapa lomba ilmiah remaja
14.	Karya Tulis Ilmiah Guru	a. Tidak terdapat karya ilmiah guru namun ada guru yang pernah mengikuti karya ilmiah untuk lomba guru teladan
15.	Koperasi siswa	a. Koperasi terletak dekat dengan kantin sekolah b. Koperasi juga terdapat di setiap jurusan yang menyediakan barang kebutuhan untuk praktikum seperti buku laporan, map, alat tulis, penggaris, dan atribut seragam.
16.	Tempat ibadah	a. Tempat ibadah berupa masjid b. Didalam masjid terdapat alat ibadah, al-quran, dan bukubuku kerohanin
17.	Kesehatan lingkungan	a. Lingkungan sekolah cukup bersih b. Terdapat tempat sampah di setiap ruangan dan didepan ruang kelas c. Setiap satu minggu dua kali ada truk pengangkut sampah yang mengambil sampah kesekolah d. Area parkir yang mencukupi baik untuk guru, pegawai maupun siswa

Guru Pembimbing



Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, 23 Februari 2016  
Mahasiswa PPL



Jalli Khoirul Latif  
NIM. 13501241035





FORMAT OBSERVASI  
PEMBELAJARAN DI KELAS DAN  
OBSERVASI PESERTA DIDIK

Universitas Negeri Yogyakarta

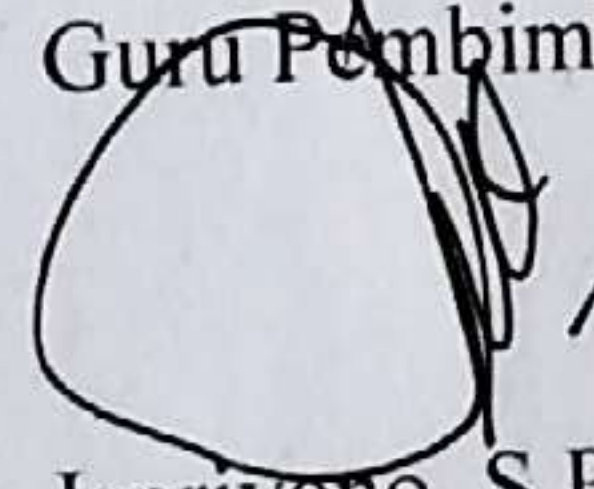
Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif      Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
NIM : 13501241035      Alamat Sekolah : Menang, Srihardono,  
Waktu Observasi : Februari 2016      Pundong, Bantul

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Hasil Pengamatan
A.	<b>Pengamatan Pembelajaran</b>	
	1. Kurikulum Tingkat Satuan Pembelajaran (KTSP)/Kurikulum 2013	Kurikulum yang digunakan adalah KTSP
	2. Silabus	Silabus yang digunakan adalah silabus yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi pembelajaran
	3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	RPP yang digunakan menggunakan sistem elaborasi, eksplorasi, dan konfirmasi dan ditambah dengan pendidikan karakter budaya jawa
B.	<b>Proses Pembelajaran</b>	
	1. Membuka pelajaran	Guru membuka pelajaran tanpa berdoa karena jam pelajaran sudah jam-jam akhir lalu presensi siswa dan menyampaikan materi yang akan dipelajari.
	2. Penyajian materi	Menggunakan power point dan terdapat jobsheet
	3. Metode pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah dan metode demonstrasi
	4. Penggunaan bahasa	Bahasa yang digunakan ketika proses pembelajaran adalah Bahasa Indonesia dan Bahasa Daerah.
	5. Penggunaan waktu	Penggunaan waktu cukup efisien namun ketika awal pelajaran banyak waktu yang terbuang karena siswa sulit tenang dan alat yang tersedia terbatas.
	6. Gerak	Guru menggunakan instruksi verbal dan <i>body language</i> untuk memudahkan murid memahami instruksi. Guru juga berkeliling kelas untuk memantau siswa.
	7. Cara memotivasi siswa	Mengkaitkan dengan keselamatan kerja (K3) dari suatu perencanaan
	8. Teknik bertanya	Awalnya guru mempersilahkan untuk bertanya kepada siswa, jika tidak ada



		yang bertanya maka guru memberika pertanyaan kepada murid.
	9. Teknik Penguasaan Kelas	Pergerakan guru aktif untuk memastikan siswa memperhatikan pelajaran yang sedang disampaikan.
	10. Penggunaan Media	Guru menggunakan LCD sebagai media pembelajaran
	11. Cara evaluasi	Guru menanyakan pemahaman siswa dan memberi gambaran materi yang akan datang.
	12. Menutup pelajaran	KBM ditutup dengan doa kemudian dilanjutkan piket.
<b>C.</b>	<b>Perilaku Siswa</b>	
	1. Perilaku siswa di dalam kelas	Selama KBM berlangsung terdapat siswa yang fokus dengan pelajaran dan ada yang tidak fokus.
	2. Perilaku siswa di luar kelas	Ketika bertemu para guru dan karyawan para siswa menerapkan salam, sapa, sopan, dan santun.

Mengetahui,  
Guru Pembimbing Lapangan



Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Mahasiswa Praktikan



Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035





**MATRIKS PELAKSANAAN PPL**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**SEMESTER KHUSUS TAHUN 2016**

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro

Nama Sekolah : SMK 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono,  
Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

	PROGRAM KEGIATAN PPL	MINGGU KE									JML JAM
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
<b>A</b>	<b>Kegiatan Mengajar</b>										
	1. Simulasi Digital X TITL A		2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5		17,5
	2. Simulasi Digital X TITL B		2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5	2,5		17,5
	3. MPRT XI TITL A		3								3
	4. MPS XI TITL B						3				3
<b>B</b>	<b>Kegiatan Non Mengajar</b>										
	1. Jaga Tata Usaha		4	4	4		2	2	2	2	20
	2. Piket BK		3	4	3	4	1	1	1	1	18
	3. Piket UKS			3	3		1	1	1	1	10
	4. Piket Perpustakaan		9	9	9	9	6	7	7	6	62
	5. Jaga Ruang Piket		3	3	3	3	4	4	4	2	26
	6. Upacara Bendera		1	1	1		1	1	1		6
	7. Persiapan RPP	2	2	2	2	2	2	2			14
	8. Persiapan Materi dan Media Pemb	2	2	2	2	2	1	1			12
	9. Evaluasi Pembelajaran		1		1		1		1		4
	10. Pembuatan Laporan		1	1	1	1	1	1	1	1	8
<b>C</b>	<b>Kegiatan Tambahan</b>										
	1. Observasi Mengajar	3									3
	2. Pengenalan Lingkungan Sekolah	2									2
	3. Upacara Kemerdekaan					4					4
	4. Proyek Jurusan						6	6	7	7	26
	5. Pelatihan Edmodo						2	8			10
<b>Jumlah Jam Per Minggu</b>		<b>9</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>34</b>	<b>30</b>	<b>36</b>	<b>39</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>266</b>

Bantul, 17 Agustus 2016

Mahasiswa PPL

Jalli Khoirul Latif

NIM. 13501241035

Mengetahui

Guru Pembimbing

Ispriyono, S.Pd

NIP. 19730601 201406 1 001

Dosen Pembimbing

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

NIP. 19640405 199001 1 001





**MATRIKS PELAKSANAAN PPL**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**SEMESTER KHUSUS TAHUN 2016**

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro

Nama Sekolah : SMK 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

PROGRAM KEGIATAN PPL	JULI														AGUSTUS																	JUMLAH JAM	
	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
A Kegiatan Mengajar																																	
1. Simulasi Digital X TITL A								2,5							2,5							2,5							2,5				10
2. Simulasi Digital X TITL B								2,5							2,5							2,5							2,5				10
Kegiatan Mengajar Team Teaching																																	
3. MPRT XI TITL A										3																							3
4. MPS XI TITL B																																	0
B Kegiatan Non Mengajar																																	
1. Jaga Tata Usaha										4						4							4										12
2. Piket BK									3							4						3								4			14
3. Piket UKS																	3						3										6
4. Piket Perpustakaan											5	4						5	4						5	4							27
5. Jaga Ruang Piket									3							3						3								3			12
6. Upacara Bendera								1							1						1												3
7. Persiapan RPP					2						1	1					1	1						1	1								8
8. Persiapan Bahan Ajar dan Media					2						1	1					1	1						1	1								8
9. Evaluasi Proses Pembelajaran									1													1											2
10. Pembuatan Laporan												1					1								1								3
C Kegiatan Tambahan																																	
1. Obsevasi Mengajar						3																											3
2. Kegiatan Pengenalan Lingkungan Sekolah	1	1																															2
3. Upacara Kemerdekaan																															4		4
4. Proyek Jurusan																																	0
5. Pelatihan Edmodo dan Moodle																																	0
Jumlah Jam	1	1	0	0	4	3	0	6	7	7	7	7	0	0	6	7	7	7	7	0	0	6	7	7	7	7	0	0	5	7	4		127

Bantul, 17 Agustus 2016

Guru Pembimbing

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Mahasiswa PPL

Ispriono, S.Pd

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

Jalli Khoirul Latif

NIP. 19730601 201406 1 001

NIP. 19640405 199001 1 001

NIM. 13501241035





**MATRIKS PELAKSANAAN PPL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SEMESTER KHUSUS TAHUN 2016**

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro

Nama Sekolah : SMK 1 Pondong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pondong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

PROGRAM KEGIATAN PPL	AGUSTUS															SEPTEMBER																	JUMLAH
	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	JAM	
A Kegiatan Mengajar																																	
1. Simulasi Digital X TITL A					2,5							2,5						2,5														7,5	
2. Simulasi Digital X TITL B					2,5							2,5						2,5														7,5	
Kegiatan Mengajar Team Teaching																																	
3. MPRT XI TITL A																																0	
4. MPS XI TITL B							3																									3	
B Kegiatan Non Mengajar																																	
1. Jaga Tata Usaha					2							2							2								2					8	
2. Piket BK					1							1							1								1					4	
3. Piket UKS					1							1							1								1					4	
4. Piket Perpustakaan	5	4				5	1					6	1						6	1							6					15	
5. Jaga Ruang Piket					2		2					2		2					2		2					2						14	
6. Upacara Bendera					1						1								1													3	
7. Persiapan RPP	1	1					2						2																			6	
8. Persiapan Bahan Ajar dan Media	1	1					1						1																			4	
9. Evaluasi Proses Pembelajaran					1														1													2	
10. Pembuatan Laporan		1						1						1							1								1			5	
C Kegiatan Tambahan																																	
1. Obsevasi Mengajar																																0	
2. Kegiatan Pengenalan Lingkungan Sekolah																																0	
3. Upacara Kemerdekaan																																0	
4. Proyek Jurusan							6						6								7								7			26	
5. Pelatihan Edmodo dan Moodle							2				2	2	2	2																		10	
Jumlah Jam	7	7	0	0	6	7	8	8	7	0	0	8	8	8	8	7	0	0	6	7	6	7	4	0	0	0	6	6	8	0	0	139	

Bantul, 17 Agustus 2016

Guru Pembimbing

Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T  
NIP. 19640405 199001 1 001

Mahasiswa PPL

Jalli Khoirul Latif  
NIM. 13501241035



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro  
Minggu Ke : 1

Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 18 Juli 2016	Kegiatan Pengenalan Lingkungan Sekolah	Membaur dan membantu dibagian piket, UKS, BK, dan TU	-	-
2	Selasa, 19 Juli 2016	Kegiatan Pengenalan Lingkungan Sekolah	Membaur dan membantu dibagian Perpustakaan	-	-
3	Jum'at, 22 Juli 2016	Persiapan RPP Pertemuan 1	Menentukan metode dan membagi waktu untuk pembelajaran	-	-
		Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 1	Mencari materi tentang Pengertian Komunikasi, Jenis Komunikasi, Pengertian Komunikasi dalam Jaringan, Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Daring, Jenis Komunikasi Daring	-	-
4	Sabtu, 23 Juli 2016	Observasi Mengajar	Sudah menggunakan Kurikulum 2013 Guru memperkenalkan diri, membuka pelajaran	-	-





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

			dan merefresing siswa, tapi belum masuk materi		
--	--	--	---	--	--

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T  
NIP. 19640405 199001 1 001

Guru Pembimbing Lapangan

Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, September 2016

Mahasiswa Praktikan

Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro  
Minggu Ke : 2

Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 25 Juli 2016	Upacara Bendera	Diikuti seluruh warga sekolah dan mahasiswa PPL	-	-
		Mengajar Simulasi Digital X TITL A	Mengajar dengan materi Pengertian Komunikasi, Jenis Komunikasi, Pengertian Komunikasi dalam Jaringan, Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Daring, Jenis Komunikasi Daring	-	-
		Mengajar Simulasi Digital X TITL B	Mengajar dengan materi Pengertian Komunikasi, Jenis Komunikasi, Pengertian Komunikasi dalam Jaringan, Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Daring, Jenis Komunikasi Daring	-	-





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

2	Selasa, 26 Juli 2016	Piket BK	Merekap data siswa yang terlambat dan tidak masuk	-	-
		Jaga Ruang Piket	Mencatat presensi seluruh kelas Menekan bel setiap pergantian jam Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran	-	-
		Evaluasi Proses Pembelajaran	Sebagian besar siswa telah memahami materi	Ada siswa yang tidak ikut evaluasi	Dilakukan susulan
3	Rabu, 27 Juli 2016	Mengajar MPRT XI TITL A (Pendampingan)	Membantu mengondisikan kelas	Masih ada siswa yang sibuk sendiri	Diberi perhatian lebih
		Jaga Tata Usaha	Mengisi data siswa dan nilai semester dibuku induk siswa	-	-
4	Kamis, 28 Juli 2016	Piket Perpustakaan	Membagi buku-buku pelajaran yang akan dipinjamkan ke siswa menurut kelasnya Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
		Persiapan RPP Pertemuan 2	Menentukan metode dan membagi waktu untuk pembelajaran	-	-
		Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 2	Mencari materi tentang Persiapan komunikasi daring, Pelaksanaan	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

			komunikasi daring, Tindak lanjut komunikasi daring		
5	Jum'at, 29 Juli 2016	Piket Perpustakaan	Membagi buku-buku pelajaran yang akan dipinjamkan ke siswa menurut kelasnya Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
		Persiapan RPP Pertemuan 2	Menentukan metode dan membagi waktu untuk pembelajaran	-	-
		Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 2	Mencari materi tentang Persiapan komunikasi daring, Pelaksanaan komunikasi daring, Tindak lanjut komunikasi daring	-	-
		Pembuatan Laporan	Merekap daftar hadir siswa dan nilai siswa	-	-

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T  
NIP. 19640405 199001 1 001

Guru Pembimbing Lapangan

Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, September 2016

Mahasiswa Praktikan

Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro  
Minggu Ke : 3

Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 01 Agustus 2016	Upacara Bendera	Diikuti seluruh warga sekolah dan mahasiswa PPL	-	-
		Mengajar Simulasi Digital X TITL A	Mengajar dengan materi Persiapan komunikasi daring, Pelaksanaan komunikasi daring, Tindak lanjut komunikasi daring	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
		Mengajar Simulasi Digital X TITL B	Mengajar dengan materi Persiapan komunikasi daring, Pelaksanaan komunikasi daring, Tindak lanjut komunikasi daring	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
2	Selasa, 02 Agustus 2016	Piket BK	Merekap data siswa yang terlambat dan tidak masuk	-	-
		Jaga Ruang Piket	Mencatat presensi seluruh kelas Menekan bel setiap pergantian jam Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

3	Rabu, 03 Agustus 2016	Jaga Tata Usaha	Mengisi data siswa dan nilai semester dibuka induk siswa	-	-
		Piket UKS	Membantu siswa yang membutuhkan obat dan siswa yang sakit untuk istirahat di UKS	-	-
4	Kamis, 04 Agustus 2016	Piket Perpustakaan	Membagi buku-buku pelajaran yang akan dipinjamkan ke siswa menurut kelasnya Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
		Persiapan RPP Pertemuan 3	Menentukan metode dan membagi waktu untuk pembelajaran	-	-
		Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 3	Mencari materi tentang Persiapan komunikasi daring, Pelaksanaan komunikasi daring, Tindak lanjut komunikasi daring	-	-
5	Jum'at, 05 Agustus 2016	Piket Perpustakaan	Membagi buku-buku pelajaran yang akan dipinjamkan ke siswa menurut kelasnya	-	-





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

			Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku		
		Persiapan RPP Pertemuan 3	Menentukan metode dan membagi waktu untuk pembelajaran	-	-
		Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 3	Mencari materi tentang Persiapan komunikasi daring, Pelaksanaan komunikasi daring, Tindak lanjut komunikasi daring	-	-
		Pembuatan Laporan	Merapikan dan memperbaiki administrasi berupa RPP 1 dan 2	-	-

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T  
NIP. 19640405 199001 1 001

Guru Pembimbing Lapangan

Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, September 2016

Mahasiswa Praktikan

Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro  
Minggu Ke : 4

Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 08 Agustus 2016	Upacara Bendera	Diikuti seluruh warga sekolah dan mahasiswa PPL	-	-
		Mengajar Simulasi Digital X TITL A	Mengajar dengan materi Persiapan komunikasi daring, Pelaksanaan komunikasi daring, Tindak lanjut komunikasi daring	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
		Mengajar Simulasi Digital X TITL B	Mengajar dengan materi Persiapan komunikasi daring, Pelaksanaan komunikasi daring, Tindak lanjut komunikasi daring	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
2	Selasa, 09 Agustus 2016	Piket BK	Merekap data siswa yang terlambat dan tidak masuk	-	-
		Jaga Ruang Piket	Mencatat presensi seluruh kelas Menekan bel setiap pergantian jam Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran	-	-
		Evaluasi Proses Pembelajaran	Sebagian besar siswa telah memahami materi	Beberapa siswa yang tidak masuk karena	Diserahkan ke guru pembimbing



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

			Persiapan komunikasi daring, Pelaksanaan komunikasi daring, Tindak lanjut komunikasi daring	mengikuti baris berbaris	
3	Rabu, 10 Agustus 2016	Jaga Tata Usaha	Mengisi data siswa dan nilai semester dibuka induk siswa	-	-
		Piket UKS	Membantu siswa yang membutuhkan obat dan siswa yang sakit untuk istirahat di UKS	-	-
4	Kamis, 11 Agustus 2016	Piket Perpustakaan	Memberi label pada buku-buku baru Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
		Persiapan RPP Pertemuan 4	Menentukan metode dan membagi jam pembelajaran	-	-
		Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 4	Mencari materi tentang Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya, Fitur kelas maya	-	-
5	Jum'at, 12 Agustus 2016	Piket Perpustakaan	Memberi label pada buku-buku baru Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

	Persiapan RPP Pertemuan 4	Menentukan metode dan membagi jam pembelajaran	-	-
	Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 4	Mencari materi tentang Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya, Fitur kelas maya	-	-
	Pembuatan Laporan	Melengkapi administrasi tentang pengamatan sekolah	-	-

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T  
NIP. 19640405 199001 1 001

Guru Pembimbing Lapangan

Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, September 2016

Mahasiswa Praktikan

Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro  
Minggu Ke : 5

Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 15 Agustus 2016	Mengajar Simulasi Digital X TITL A	Mengajar materi Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
		Mengajar Simulasi Digital X TITL B	Mengajar materi Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
2	Selasa, 16 Agustus 2016	Piket BK	Merekap data siswa yang terlambat dan tidak masuk	-	-
		Jaga Ruang Piket	Mencatat presensi seluruh kelas Menekan bel setiap pergantian jam Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran	-	-
3	Rabu, 17 Agustus 2016	Upacara Kemerdekaan di Sekolah	Diikuti seluruh warga sekolah dan mahasiswa PPL dimulai pukul 07.00-09.00	-	-
		Upacara Kemerdekaan di Kecamatan	Diikuti jajaran pemerintah Kecamatan Pundong, sekolah-sekolah di	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

			Kecamatan Pundong, masyarakat sekitar dan mahasiswa PPL dan KKN yang bertempat di Kecamatan Pundong dimulai pukul 09.30-11.00		
4	Kamis, 18 Agustus 2016	Piket Perpustakaan	Memberi label pada buku- buku baru Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
		Persiapan RPP Pertemuan 5	Menentukan metode dan membagi jam pembelajaran	-	-
		Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 5	Mencari materi tentang Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	-	-
5	Jum'at, 19 Agustus 2016	Piket Perpustakaan	Memberi label pada buku- buku baru Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
		Persiapan RPP Pertemuan 5	Menentukan metode dan membagi jam pembelajaran	-	-
		Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 5	Mencari materi tentang Definisi kelas maya, Jenis	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

			kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya		
		Pembuatan Laporan	Mengisi administrasi berupa matriks	-	-

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T  
NIP. 19640405 199001 1 001

Guru Pembimbing Lapangan

Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, September 2016

Mahasiswa Praktikan

Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro  
Minggu Ke : 6

Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 22 Agustus 2016	Upacara Bendera	Diikuti seluruh warga sekolah dan mahasiswa PPL	-	-
		Mengajar Simulasi Digital X TITL A	Mengajar materi Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
		Mengajar Simulasi Digital X TITL B	Mengajar materi Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
2	Selasa, 23 Agustus 2016	Jaga Tata Usaha	Mengisi data siswa dan nilai semester dibuku induk siswa	-	-
		Piket BK	Merekap data siswa yang terlambat dan tidak masuk	-	-
		Piket UKS	Membantu siswa yang membutuhkan obat dan siswa yang sakit untuk istirahat di UKS	-	-
		Jaga Ruang Piket	Menekan bel setiap pergantian jam	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

			Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran		
		Evaluasi Proses Pembelajaran	Sebagian besar siswa sudah memahami materi tentang Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	Ada siswa yang belum mengikuti evaluasi	Diserahkan ke guru pembimbing
3	Rabu, 24 Agustus 2016	MPS XI TITL B (Pendampingan)	Mengawasi dan membantu siswa merangkai pengendali motor listrik dengan MC dari 1 arah	Beberapa siswa masih kebingungan membaca gambar rangkaian	Menerangkan kepada siswa cara membaca rangkaian
		Piket Perpustakaan	Memberi label pada buku-buku baru Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
4	Kamis, 25 Agustus 2016	Proyek Jurusan	Membuat trainer PLC	-	-
		Pelatihan Edmodo dan Moodle	Mendemokan fitur-fitur Edmodo serta membimbing guru dalam mencoba-coba fitur Edmodo	-	-
5	Jum'at, 26 Agustus 2016	Piket Perpustakaan	Memberi label pada buku-buku baru Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

	Jaga Ruang Piket	Mencatat presensi seluruh kelas Menekan bel setiap pergantian jam Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran	-	-
	Persiapan RPP Pertemuan 6	Menentukan metode dan membagi jam pembelajaran	-	-
	Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 6	Mencari materi tentang Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya, Fitur kelas maya	-	-
	Pembuatan Laporan	Membuat BAB I	-	-

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T  
NIP. 19640405 199001 1 001

Guru Pembimbing Lapangan

Isprivono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, September 2016

Mahasiswa Praktikan

Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro  
Minggu Ke : 7

Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 29 Agustus 2016	Upacara Bendera	Diikuti seluruh warga sekolah dan mahasiswa PPL	-	-
		Mengajar Simulasi Digital X TITL A	Mengajar materi Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
		Mengajar Simulasi Digital X TITL B	Mengajar materi Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
		Pelatihan Edmodo dan Moodle	Mendemokan fitur-fitur Edmodo serta membimbing guru dalam mencoba-coba fitur Edmodo	-	-
2	Selasa, 30 Agustus 2016	Jaga Tata Usaha	Mengisi data siswa dan nilai semester dibuku induk siswa	-	-
		Piket BK	Merekap data siswa yang terlambat dan tidak masuk	-	-
		Piket UKS	Membantu siswa yang	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

			membutuhkan obat dan siswa yang sakit untuk istirahat di UKS		
		Jaga Ruang Piket	Menekan bel setiap pergantian jam Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran	-	-
		Pelatihan Edmodo dan Moodle	Mendemokan fitur-fitur Moodle serta membimbing guru dalam mencoba-coba fitur Moodle	-	-
3	Rabu, 31 Agustus 2016	Piket Perpustakaan	Memberi label pada buku-buku baru Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
		Pelatihan Edmodo dan Moodle	Mendemokan fitur-fitur Moodle serta membimbing guru dalam mencoba-coba fitur Moodle	-	-
4	Kamis, 01 September 2016	Proyek Jurusan	Menyelesaikan Trainer PLC		
		Pelatihan Edmodo dan Moodle	Mendemokan fitur-fitur Moodle serta membimbing guru dalam mencoba-coba fitur Moodle	-	-





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

5	Jum'at, 02 September 2016	Piket Perpustakaan	Memberi label pada buku-buku baru Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
		Jaga Ruang Piket	Mencatat presensi seluruh kelas Menekan bel setiap pergantian jam Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran	-	-
		Persiapan RPP Pertemuan 7	Menentukan metode dan membagi jam pembelajaran	-	-
		Persiapan Bahan Ajar dan Media Pertemuan 7	Mencari materi tentang Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya, Fitur kelas maya	-	-
		Pembuatan Laporan	Membuat BAB I	-	-

Bantul, September 2016

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T  
NIP. 19640405 199001 1 001

Guru Pembimbing Lapangan

Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Mahasiswa Praktikan

Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro  
Minggu Ke : 8

Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Senin, 05 Septembar 2016	Upacara Bendera	Diikuti seluruh warga sekolah dan mahasiswa PPL	-	-
		Mengajar Simulasi Digital X TITL A	Mengajar materi Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
		Mengajar Simulasi Digital X TITL B	Mengajar materi Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	Koneksi internet tidak stabil	Menggunakan <i>smartphone</i> siswa
2	Selasa, 06 September 2016	Jaga Tata Usaha	Mengisi data siswa dan nilai semester dibuku induk siswa	-	-
		Piket BK	Merekap data siswa yang terlambat dan tidak masuk	-	-
		Piket UKS	Membantu siswa yang membutuhkan obat dan siswa yang sakit untuk istirahat di UKS	-	-
		Jaga Ruang Piket	Menekan bel setiap pergantian jam	-	-



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

			Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran		
		Evaluasi Proses Pembelajaran	Sebagian besar siswa sudah memahami materi tentang Definisi kelas maya, Jenis kelas maya, Manfaat kelas maya ,Fitur kelas maya	Ada siswa yang belum mengikuti evaluasi	Diserahkan ke guru pembimbing
3	Rabu, 07 September 2016	Piket Perpustakaan	Memberi label pada buku-buku baru Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
4	Kamis, 08 September 2016	Proyek Jurusan	Membuat Trainer Pengukuran AC dan DC	Bahan belum lengkap	Menunggu bahan datang
5	Jum'at, 09 September 2016	Piket Perpustakaan	Memilih buku yang akan di pinjam dari perpustakaan keliling kabupaten bantul Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
		Jaga Ruang Piket	Mencatat presensi seluruh kelas Menekan bel setiap pergantian jam	-	-





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

			Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran		
		Pembuatan Laporan	Membuat BAB I		

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T  
NIP. 19640405 199001 1 001

Guru Pembimbing Lapangan

Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, September 2016

Mahasiswa Praktikan

Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035



## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Prodi : Pend. Teknik Elektro  
Minggu Ke : 9

Nama Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah : Menang, Srihardono, Pundong, Bantul  
Guru Pembimbing : Ispriyono, S.Pd  
Dosen Pembimbing : Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T

No	Hari/Tanggal	Materi Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1	Selasa, 13 September 2016	Jaga Tata Usaha	Mengisi data siswa dan nilai semester dibuku induk siswa	-	-
		Piket BK	Merekap data siswa yang terlambat dan tidak masuk	-	-
		Piket UKS	Membantu siswa yang membutuhkan obat dan siswa yang sakit untuk istirahat di UKS	-	-
		Jaga Ruang Piket	Menekan bel setiap pergantian jam Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran	-	-
2	Rabu, 14 September 2016	Piket Perpustakaan	Menata kembali (merapikan) buku-buku yang ada dirak Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
3	Kamis, 15 September 2016	Proyek Jurusan	Membuat media pembelajaran penangkal petir	Bahan belum lengkap	Menunggu bahan datang





## LAPORAN MINGGUAN PELAKSANAAN PPL

4	Jum'at, 16 September 2016	Piket Perpustakaan	Menata kembali (merapikan) buku-buku yang ada dirak Mencatat pengunjung yang meminjam/mengembalikan buku	-	-
		Jaga Ruang Piket	Mencatat presensi seluruh kelas Menekan bel setiap pergantian jam Mencatat siswa yang ijin masuk/meninggalkan pelajaran	-	-
		Pembuatan Laporan	Membuat BAB II	-	-

Dosen Pembimbing Lapangan

Drs. Mutaqin, M.Pd., M.T  
NIP. 19640405 199001 1 001

Guru Pembimbing Lapangan

Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, September 2016

Mahasiswa Praktikan

Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035

**SILABUS MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL  
(DASAR PROGRAM KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI)**

Satuan Pendidikan : SMK / MAK  
Kelas : X

**Kompetensi Inti**

- KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya 1.2 Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 1.3 Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari					
2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai					



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan					
3.1. Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online) 4.1. Menyajikan hasil pemahaman tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online)	<b>Komunikasi dalam jaringan (daring/online)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>Jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>Tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>Fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online)  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mendiskusikan jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mendiskusikan tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mendiskusikan fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mendiskusikan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi pengertian komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mengeksplorasi jenis komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mengeksplorasi tujuan komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mengeksplorasi fungsi komunikasi dalam jaringan</li> <li>Mengeksplorasi komponen pendukung komunikasi dalam</li> </ul>	<b>Tugas</b> Mengklasifikasikan pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online).  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda	3JP	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>jaringan</p> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang komunikasi dalam jaringan.</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan.</p>			
<p>3.2. Menerapkan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p>4.2. Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p>	<p><b>Penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Persiapan komunikasi daring</li><li>• Pelaksanaan komunikasi daring</li><li>• Tindak lanjut komunikasi daring</li></ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mendiskusikan tahap persiapan komunikasi daring</li><li>• Mendiskusikan tahap pelaksanaan komunikasi daring</li><li>• Mendiskusikan tahap tindak lanjut komunikasi daring</li></ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengeksplorasi tahap persiapan komunikasi daring</li><li>• Mengeksplorasi tahap pelaksanaan komunikasi daring</li><li>• Mengeksplorasi tahap tindak lanjut komunikasi daring</li></ul>	<p><b>Tugas</b> Membuat laporan penerapan komunikasi daring (<i>online</i>)</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>• Bahan Presentasi</li></ul> <p><b>Tes</b></p>	<b>6JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang penerapan komunikasi daring ( <i>online</i> )  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil penerapan komunikasi daring ( <i>online</i> )	Essay , pilihan ganda		
3.3. Memahami kelas maya. 4.3. Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.	<b>Kelas maya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Definisi kelas maya</li><li>Jenis kelas maya</li><li>Manfaat kelas maya</li><li>Fitur kelas maya</li></ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai aplikasi kelas maya  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Mendiskusikan definisi kelas maya</li><li>Mendiskusikan jenis kelas maya</li><li>Mendiskusikan manfaat kelas maya</li><li>Mendiskusikan fitur kelas maya</li></ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Mengeksplorasi definisi kelas maya</li><li>Mengeksplorasi jenis kelas maya</li><li>Mengeksplorasi manfaat kelas</li></ul>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Membuat laporan tentang kelas maya</li></ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>Bahan Presentasi</li></ul>	<b>6JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>maya</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengeksplorasi fitur kelas maya</li></ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang kelas maya</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pelbagai aplikasi kelas maya</p>	<p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.4. Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p>4.4. Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya.</p>	<p><b>Pembelajaran melalui kelas maya</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Pembuatan akun</li><li>• Pengaturan profil</li><li>• Bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li><li>• Perpustakaan maya (<i>library</i>)</li><li>• Catatan (<i>note</i>)</li><li>• Tugas atau kuis</li><li>• Kalender</li><li>• <i>Search</i> dan <i>filter</i></li><li>• Materi belajar</li><li>• Jajak Pendapat (<i>polling</i>)</li></ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati proses pembelajaran melalui kelas maya</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mendiskusikan proses pembuatan akun</li><li>• Mendiskusikan proses pengaturan profil</li><li>• Mendiskusikan proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li><li>• Mendiskusikan tentang perpustakaan maya (<i>library</i>)</li><li>• Mendiskusikan tentang catatan (<i>note</i>)</li></ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat laporan tentang proses pembelajaran melalui kelas maya.</li></ul> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hasil kerja</li></ul>	<p><b>18JP</b></p>	<p>Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"><li>Evaluasi pembelajaran</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mendiskusikan tentang tugas atau kuis</li><li>Mendiskusikan tentang kalender</li><li>Mendiskusikan tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i></li><li>Mendiskusikan tentang materi belajar</li><li>Mendiskusikan tentang jajak pendapat (<i>polling</i>)</li><li>Mendiskusikan tentang evaluasi pembelajaran</li></ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Mengeksplorasi proses pembuatan akun</li><li>Mengeksplorasi proses pengaturan profil</li><li>Mengeksplorasi proses bergabung dalam grup/kelas/kelompok</li><li>Mengeksplorasi tentang perpustakaan maya (<i>library</i>)</li><li>Mengeksplorasi tentang catatan (<i>note</i>)</li><li>Mengeksplorasi tentang tugas atau kuis</li><li>Mengeksplorasi tentang kalender</li><li>Mengeksplorasi tentang <i>Search</i> dan <i>filter</i></li><li>Mengeksplorasi tentang materi belajar</li><li>Mengeksplorasi tentang jajak</li></ul>	<p>mandiri/kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Bahan Presentasi</li></ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>pendapat (<i>polling</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengeksplorasi tentang evaluasi pembelajaran</li></ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil tentang penerapan pembelajaran melalui kelas maya</p>			
3.5. Memahami presentasi video 4.5. Menyajikan hasil pemahaman tentang presentasi video	<b>Presentasi video</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Definisi presentasi video</li><li>• Fungsi presentasi video</li><li>• Jenis presentasi video</li><li>• Ciri khas presentasi video</li></ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai presentasi video  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mendiskusikan definisi presentasi video</li><li>• Mendiskusikan fungsi presentasi video</li><li>• Mendiskusikan jenis presentasi</li></ul>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat laporan tentang presentasi video</li></ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan	<b>3JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>video</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mendiskusikan ciri khas presentasi video</li></ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengeksplorasi definisi presentasi video</li><li>• Mengeksplorasi fungsi presentasi video</li><li>• Mengeksplorasi jenis presentasi video</li><li>• Mengeksplorasi ciri khas presentasi video</li></ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang presentasi video</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil pelbagai presentasi video</p>	<p>checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>• Bahan Presentasi</li></ul> <p><b>Tes</b> Essay , pilihan ganda</p>		
<p>3.6. Menerapkan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p>4.6. Menyajikan hasil penerapan presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p>	<p><b>Presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li><li>• Tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li></ul>	<p><b>Mengamati</b> Mengamati pelbagai presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mendiskusikan tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li></ul>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat laporan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li><li>• Membuat presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li></ul>	<b>24JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

3.5.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<ul style="list-style-type: none"><li>Tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mendiskusikan tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li><li>Mendiskusikan tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li></ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Mengeksplorasi tahap praproduksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li><li>Mengeksplorasi tahap produksi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li><li>Mengeksplorasi tahap pascaproduksi dan tindak lanjut video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></li></ul> <p><b>Mengasosiasi</b></p> <p>Membuat kesimpulan tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p> <p><b>Mengkomunikasikan</b></p> <p>Menyampaikan hasil tentang presentasi video untuk <i>branding</i> dan <i>marketing</i></p>	<p><b>Observasi</b></p> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>Bahan Presentasi</li></ul> <p><b>Tes</b></p> <p>Essay , pilihan ganda</p>		
3.7. Memahami simulasi	<p><b>Simulasi visual</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Definisi</li></ul>	<p><b>Mengamati</b></p> <p>Mengamati pelbagai simulasi</p>	<p><b>Tugas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Membuat laporan</li></ul>	<b>3JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
visual 4.7. Menyajikan hasil pemahaman tentang simulasi visual	simulasi visual <ul style="list-style-type: none"><li>Jenis simulasi visual</li><li>Fungsi simulasi visual</li></ul>	visual <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Mendiskusikan definisi simulasi visual</li><li>Mendiskusikan jenis simulasi visual</li><li>Mendiskusikan fungsi simulasi visual</li></ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Mengeksplorasi definisi simulasi visual</li><li>Mengeksplorasi jenis simulasi visual</li><li>Mengeksplorasi fungsi simulasi visual</li></ul> <b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang simulasi visual <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil simulasi visual	tentang simulasi visual <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>Bahan Presentasi</li></ul> <b>Tes</b> Essay , pilihan ganda		
3.8. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual	<b>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Konsep</li></ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati pengolah simulasi visual tahap praproduksi	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap</li></ul>	<b>12JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
tahap praproduksi 4.8. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap praproduksi	produk <ul style="list-style-type: none"><li>Pencarian ide dan premis</li><li>Sinopsis</li><li>Storyboard</li></ul>	<b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Mendiskusikan konsep produk</li><li>Mendiskusikan pencarian ide dan premis</li><li>Mendiskusikan synopsis</li><li>Mendiskusikan <i>storyboard</i></li></ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Mengeksplorasi konsep produk</li><li>Mengeksplorasi pencarian ide dan premis</li><li>Mengeksplorasi synopsis</li><li>Mengeksplorasi <i>storyboard</i></li></ul> <b>Mengasosiasi</b> <p>Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p> <b>Mengkomunikasikan</b> <p>Menyampaikan hasil pengolah simulasi visual tahap praproduksi</p>	praproduksi <b>Observasi</b> <p>Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>Bahan Presentasi</li></ul> <b>Tes</b> <p>Pilihan Ganda, Essay</p>		
3.9. Menerapkan fitur aplikasi	<b>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap</b>	<b>Mengamati</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Mengamati pengolah simulasi</li></ul>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Membuat laporan</li></ul>	<b>15JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <p>4.9. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap produksi</p>	<p><b>produksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalasi aplikasi</li> <li>• <i>Character</i></li> <li>• <i>Environment</i></li> <li>• <i>Property</i> dan <i>effect</i></li> <li>• Menganimasikan</li> </ul>	<p>visual tahap produksi</p> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendiskusikan Instalasi aplikasi</li> <li>• Mendiskusikan <i>Character</i></li> <li>• Mendiskusikan <i>Environment</i></li> <li>• Mendiskusikan <i>Property</i> dan <i>effect</i></li> <li>• Mendiskusikan proses menganimasikan</li> </ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengeksplorasi Instalasi aplikasi</li> <li>• Mengeksplorasi <i>Character</i></li> <li>• Mengeksplorasi <i>Environment</i></li> <li>• Mengeksplorasi <i>Property</i> dan <i>effect</i></li> <li>• Mengeksplorasi proses menganimasikan</li> </ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi tentang</p>	<p>tentang pengolah simulasi visual tahap produksi</p> <p><b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li> <li>• Bahan Presentasi</li> </ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		pengolah simulasi visual tahap produksi			
3.10. Menerapkan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi 4.10. Menyajikan hasil penerapan fitur aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi	<b>Aplikasi pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Editing</i></li><li>• <i>Fixing</i> dan <i>mixing</i></li><li>• Kemasan</li></ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mendiskusikan tentang <i>editing</i></li><li>• Mendiskusikan tentang <i>fixing</i> dan <i>mixing</i></li><li>• Mendiskusikan tentang kemasan</li></ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengeksplorasi tentang <i>editing</i></li><li>• Mengeksplorasi tentang <i>fixing</i> dan <i>mixing</i></li><li>• Mengeksplorasi tentang kemasan</li></ul> <b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi <b>Mengkomunikasikan</b>	<b>Tugas</b> Membuat laporan tentang pengolah simulasi visual tahap pascaproduksi <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>• Bahan Presentasi</li></ul> <b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay	<b>12JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		Menyampaikan hasil diskusi tentang pengolahan simulasi visual tahap pascaproduksi			
3.11. Memahami buku digital 4.11. Menyajikan hasil pemahaman tentang buku digital	<b>Buku Digital</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Definisi buku digital</li> <li>Jenis buku digital</li> <li>Fungsi dan tujuan buku digital</li> </ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati tentang buku digital  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan definisi buku digital</li> <li>Mendiskusikan jenis buku digital</li> <li>Mendiskusikan fungsi dan tujuan buku digital</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengeksplorasi definisi buku digital</li> <li>Mengeksplorasi jenis buku digital</li> <li>Mengeksplorasi fungsi dan tujuan buku digital</li> </ul>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang buku digital</li> </ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/keompok</li> <li>Bahan Presentasi</li> </ul> <b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay	<b>3JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang buku digital  <b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi terkait buku digital			
3.12. Menerapkan format buku digital 4.12. Menyajikan hasil penerapan format buku digital	<b>Format buku digital</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Konversi format file</li><li>Sampul (<i>cover</i>) buku digital</li><li>Daftar isi</li><li>Gambar, suara dan video</li></ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati format buku digital  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Mendiskusikan konversi format file</li><li>Mendiskusikan sampul (<i>cover</i>) buku digital</li><li>Mendiskusikan daftar isi</li><li>Mendiskusikan gambar, suara dan video</li></ul> <b>Mengeksplorasi</b>	<b>Tugas</b> Membuat buku digital  <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain  <b>Portofolio</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>Bahan Presentasi</li></ul>	<b>6JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"><li>• Mengeksplorasi konversi format file</li><li>• Mengeksplorasi sampul (<i>cover</i>) buku digital</li><li>• Mengeksplorasi daftar isi</li><li>• Mengeksplorasi gambar, suara dan video</li></ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang format buku digital</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi tentang format buku digital</p>	<b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay		
3.13. Menerapkan publikasi buku digital 4.13. Menyajikan hasil penerapan publikasi buku digital	<b>Publikasi buku digital</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jenis publikasi buku digital</li><li>• Proses publikasi buku</li></ul>	<b>Mengamati</b> Mengamati prosedur publikasi buku digital  <b>Menanya</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mendiskusikan jenis publikasi buku digital</li><li>• Mendiskusikan proses</li></ul>	<b>Tugas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat laporan tentang publikasi buku digital</li></ul> <b>Observasi</b> Mengamati kegiatan/aktivitas siswa	<b>3JP</b>	Modul Simulasi Digital, SEAMOLEC, Juli 2013



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	digital	<p>publikasi buku digital</p> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengeksplorasi jenis publikasi buku digital</li><li>• Mengeksplorasi proses publikasi buku digital</li></ul> <p><b>Mengasosiasi</b> Membuat kesimpulan tentang publikasi buku digital</p> <p><b>Mengkomunikasikan</b> Menyampaikan hasil diskusi terkait publikasi buku digital</p>	<p>secara individu dan dalam diskusi dengan checklist lembar pengamatan atau dalam bentuk lain</p> <p><b>Portofolio</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat laporan tentang hasil kerja mandiri/kelompok</li><li>• Bahan Presentasi</li></ul> <p><b>Tes</b> Pilihan Ganda, Essay</p>		

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Program Keahlian : Teknik Ketenagalistrikan  
Paket Keahlian : Teknik Instalasi Tenaga Listrik  
Mata Pelajaran : **SIMULASI DIGITAL**  
Kelas/Semester : X(sepuluh)/ 1 (satu)  
Pertemuan ke : 1  
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit ( 1 x Pertemuan )

### **A. Kompetensi Inti**

- KI1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI2 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online), serta menerapkan pengetahuan konseptual pada bidang kajian yang spesifik dengan bakat dan minatnya untuk memecah masalah.
- KI4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam keterampilan terkait komunikasi dalam jaringan (daring-online) dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

### **B. Kompetensi Dasar**

- 3.1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)
- 4.1 Menyajikan hasil pemahaman komunikasi dalam jaringan (daring-online)

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 1. Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan
- 2. Menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan
- 3. Menjelaskan tujuan komunikasi dalam jaringan
- 4. Menjelaskan fungsi dalam jaringan
- 5. Menyebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan

### **D. Tujuan Pembelajaran**

Setelah pembelajaran dilaksanakan diharapkan peserta didik dapat :

- 1. Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan
- 2. Menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan
- 3. Menjelaskan tujuan komunikasi dalam jaringan
- 4. Menjelaskan fungsi dalam jaringan
- 5. Menyebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan

### **E. Materi Pembelajaran**

- 1. Pengertian Komunikasi  
Komunikasi telah digunakan sejak manusia pertama diturunkan ke muka bumi. Para ahli memaknai komunikasi antara lain sebagai berikut.

Komunikasi adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang-lambang yang bermakna bagi kedua pihak, dalam situasi yang tertentu komunikasi menggunakan media tertentu untuk mengubah sikap atau tingkah laku seorang atau sejumlah orang sehingga ada efek tertentu yang diharapkan (Effendy, 2000 : 13).

Komunikasi adalah proses pemindahan pengertian dalam bentuk gagasan, informasi, dari seseorang ke orang lain (Handoko, 2002 : 30).

Tidak ada kelompok yang dapat eksis tanpa komunikasi. Menurut Robbins (2002: 310) komunikasi adalah pentransferan makna di antara anggota kelompok. Lewat pentransferan makna, informasi dan gagasan dapat dihantarkan. Tetapi komunikasi bukan hanya sekedar menanamkan makna tetapi juga harus dapat dipahami.

Rumusan ilmiah tersebut di atas barangkali tidak mudah dicerna. Definisi atau batasan komunikasi yang lebih merakyat dan mudah dipahami adalah seperti yang dikemukakan oleh Masrini (Pelajaran Bahasa Prancis untuk Pemula, 2003) dalam bahasa Betawi sebagai berikut: “gua ngomong lu ngarti, lu ngomong gua ngarti.” Atau, dalam ragam tulis akan berbunyi sebagai berikut.

Jika Anda berbicara sedangkan mitra bicara Anda tidak mengerti, atau sebaliknya, maka komunikasi belum terjadi.

Beberapa fungsi dari komunikasi antara lain sebagai berikut.

- Sebagai informasi: komunikasi membantu proses penyampaian informasi yang diperlukan individu dan kelompok untuk mengambil keputusan dengan meneruskan data dan menilai pilihan-pilihan alternatif.
- Sebagai kendali: komunikasi bertindak untuk mengendalikan perilaku anggota dalam beberapa cara, setiap organisasi mempunyai wewenang dan garis panduan formal yang harus dipatuhi oleh karyawan.
- Sebagai motivasi: komunikasi membantu perkembangan motivasi dengan menjelaskan kepada para karyawan apa yang harus dilakukan bagaimana mereka bekerja baik dan apa yang dapat dikerjakan untuk memperbaiki kinerja jika itu di bawah standar.
- Sebagai pengungkapan emosional: bagi sebagian komunitas, mereka memerlukan interaksi sosial, komunikasi yang terjadi di dalam komunitas itu merupakan cara anggota untuk menunjukkan kekecewaan dan rasa puas. Oleh karena itu, komunikasi menyiarkan ungkapan emosional dari perasaan dan sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan sosial.

## 2. Jenis Komunikasi

Kita mengenal 2 (dua) jenis atau kategori komunikasi.

- a. Komunikasi lisan atau verbal, yaitu komunikasi menggunakan kata-kata, baik hal itu diucapkan, maupun ditulis.
- b. Komunikasi nirkata atau nonverbal, yaitu komunikasi menggunakan bahasa tubuh, bahasa gerak atau gerak isyarat (gesture), atau gambar.

Berbekal pengetahuan jenis atau kategori komunikasi tersebut, dapat dikatakan bahwa komunikasi adalah perbuatan mentransfer pesan atau informasi dari satu tempat ke tempat lain, baik secara verbal atau lisan (menggunakan suara), tertulis (menggunakan barang cetak atau media digital seperti buku, majalah, laman, atau surel), maupun secara nirkata atau nonverbal (menggunakan bahasa tubuh, gerak isyarat (gesture), serta tekanan atau tinggi nada suara).

Kemampuan seseorang berkomunikasi diukur dari seberapa akurat informasi atau pesan yang dikirim oleh komunikator (pengirim informasi) dapat

diterima oleh komunikan (penerima informasi) dan sebaliknya. Hal tersebut juga menjadi ukuran seberapa mahir kita berkomunikasi.

Mengasah dan mengembangkan kemahiran berkomunikasi dalam kehidupan keseharian adalah penting, karena dapat membantu keseluruhan aspek perikehidupan kita, baik dalam kehidupan sosial maupun kehidupan profesional. Kemampuan mengomunikasikan pesan atau informasi secara jelas, akurat, seperti yang dimaksudkan di atas adalah kecakapan hidup yang sangat vital dan tak dapat diabaikan. Jika Anda merasa belum memilikinya, jangan berkecil hati. Tak ada istilah terlambat untuk meningkatkan kemampuan Anda berkomunikasi, karena hal tersebut akan meningkatkan kualitas hidup Anda. Contoh sederhana adalah ketika Anda melamar pekerjaan. Saat itu Anda sudah harus menunjukkan kemahiran Anda berkomunikasi. Mulai dari berbicara secara jelas, akurat, tegas, tetapi tetap menjaga sopan santun, menatap mata pewawancara. Satu hal lagi, latih dan biasakan menyimak (listen) dengan cermat, tidak sekadar mendengarkan (hear), dan menjawab pertanyaan secara cekatan dan cerdas. Tidak tergesa-gesa atau terburu-buru. Pikirkan terlebih dahulu sebelum Anda mengatakan. Hal-hal itulah yang biasanya dituntut pemberi kerja dari seorang pencari kerja.

### 3. Pengertian Komunikasi Dalam Jaringan (Daring)

Setelah memahami makna komunikasi, sampailah kita pada Komunikasi Daring. Istilah Komunikasi Daring mengacu pada membaca, menulis, dan berkomunikasi melalui / menggunakan jaringan komputer. (Warschauer, M. 2001 pp. 207-212)

Dengan kata lain, Komunikasi Daring adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau cyberspace.

Perkembangan pertama komunikasi daring dimulai pada tahun 1960-an, ketika peneliti Amerika mengembangkan protokol yang memungkinkan mengirim dan menerima informasi atau pesan melalui komputer (Hafner & Lyon, 1996). Protokol tersebut dinamakan ARPANET, yang diluncurkan pada tahun 1969, akhirnya berkembang menjadi Internet. Internet berasal dari *interconnected networks* yang disingkat menjadi *Internetwork*, atau Internet, yang digunakan oleh sekitar 200 juta orang di seluruh dunia pada pergantian millennium ke-3.

Komunikasi daring menjadi mungkin dalam dunia pendidikan pertama kali pada tahun 1980-an, setelah pengembangan dan penyebaran komputer pribadi atau PC (personal computer). Latar belakang komunikasi daring dalam pembelajaran dan penelitian dapat dibagi menjadi dua periode yang berbeda, ditandai oleh pengenalan komputer sebagai media pendidikan pada tahun 1980-an dan munculnya world wide web pada pertengahan 1990-an.

Pada periode pertama, sejak pertengahan 1980-an para pendidik menemukan potensi media pendidikan untuk pengajaran bahasa (Cummins, 1986). Integrasi komunikasi yang dimediasi komputer di dalam kelas itu sendiri dibagi menjadi dua: yang pertama, beberapa pendidik mulai menggunakan e-mail untuk mengatur pertukaran informasi jarak jauh, dan yang kedua, pendidik mulai menggunakan program perangkat lunak sinkron (Daedalus Interchange. Daedalus Inc, 1989) untuk memungkinkan percakapan komputer antarkelas.

Komunikasi daring atau komunikasi virtual adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan informasi atau pesan dilakukan dengan menggunakan Internet, atau melalui dunia maya (cyberspace). Komunikasi virtual pada abad ini dapat dilakukan di mana saja serta kapan saja. Salah satu bentuk komunikasi virtual adalah pada penggunaan Internet. Internet adalah media komunikasi yang cukup efektif dan efisien dengan tersedianya berbagai

layanan fasilitas seperti web, chatting (mIR chat, Yahoo Masanger, Gtalk, dll), e-mail, friendster, facebook dan twitter. Begitu banyak fasilitas yang ditawarkan dalam dunia maya untuk melakukan komunikasi, dan keberadaannya semakin membuat manusia tergantung pada teknologi. Ketergantungan tersebut dapat dilihat pada maraknya penjualan ponsel dengan harga murah dan tawaran kelengkapan fasilitas untuk mengakses Internet. Kegemaran berkomunikasi yang bermedia Internet ini menimbulkan suatu komunitas baru yang disebut komunitas virtual.

#### 4. Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Daring

Komunikasi daring memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan komunikasi konvensional, antara lain sebagai berikut.

- Dapat dilakukan kapan saja di mana saja: dengan komunikasi daring, setiap pengguna dapat melakukan komunikasi di mana saja dan kapan saja, dengan syarat terkoneksi dengan jaringan internet dan memiliki sarana yang mencukupi.
- Efisiensi biaya: berbeda dengan komunikasi konvensional, komunikasi daring tidak memerlukan pihak yang berkomunikasi untuk bertemu tatap muka, dengan komunikasi daring Anda dapat menghemat biaya transportasi.
- Efisiensi waktu: komunikasi dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus membuang waktu dengan melakukan perjalanan. Pesan komunikasi dapat disampaikan pada saat itu juga dalam hitungan detik walaupun kedua pihak yang berkomunikasi saling berjauhan.
- Terintegrasi dengan layanan TIK lainnya: sambil melakukan komunikasi daring, Anda dapat memanfaatkan layanan TIK lainnya untuk mendukung pelaksanaan dan kelengkapan komunikasi tersebut. Contoh layanan yang dapat digunakan seperti berbagi layar, presentasi, dan dokumen.
- Meningkatkan intensitas berkomunikasi: komunikasi daring mendorong orang yang biasanya diam di dunia nyata, menjadi aktif saat berkomunikasi di dunia maya.
- Meningkatkan partisipasi: dengan terbukanya jalur komunikasi, akan semakin banyak orang yang dapat berpartisipasi dalam diskusi.

Selain keunggulan, komunikasi daring juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain sebagai berikut.

- Tidak mewakili emosi pengguna: intonasi bicara, raut muka, gerakan tubuh, merupakan hal yang relatif sulit untuk dipahami melalui komunikasi daring.
- Memerlukan perangkat khusus: dalam pelaksanaannya, komunikasi daring memerlukan adanya hardware, software.
- Terlalu banyak informasi yang tidak penting: dalam komunikasi daring, seringkali informasi yang didapat menjadi terlalu banyak, sehingga membuat bingung si penerima.
- Menyita konsentrasi: melakukan komunikasi daring tidak pada tempat dan waktu yang tepat, dapat mengabaikan atau menunda hal yang lain, bahkan membahayakan orang lain maupun diri sendiri.

#### 5. Jenis komunikasi daring

Penggunaan jenis sarana komunikasi akan mempengaruhi keserempakan waktu komunikasi. Terdapat 2 jenis komunikasi daring.

##### a. Komunikasi daring sinkron (serempak)

Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara

serempak, waktu nyata (real time). Contoh komunikasi sinkron antara lain sebagai berikut:

- Text chat  
Text chat adalah sebuah fitur, perangkat lunak, atau program dalam jaringan Internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang daring (yang sama - sama sedang menggunakan Internet). Komunikasi teks dapat mengirim pesan dengan teks kepada orang lain yang sedang daring, kemudian orang yang dituju membalas pesan dengan teks, demikian seterusnya. Itulah proses terjadinya text chatting.
  - Video chat  
Video chat merupakan teknologi untuk melakukan interaksi audio dan video secara real time antara pengguna di lokasi yang berbeda. Video chatting biasanya dilakukan melalui perangkat komputer maupun Tablet atau smartphone (juga disebut telepon video call). Video chatting dapat berupa interaksi point-to-point (satu-satu), seperti FaceTime dan Skype, atau interaksi multipoint (satu-ke-banyak, atau banyak-ke-banyak), seperti dalam Google+ Hangouts.
- b. Komunikasi daring asinkron (tak serempak)
- Komunikasi daring tak serempak atau asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh komunikasi daring asinkron adalah e-mail, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui World Wide Web.
- c. Komponen Pendukung Komunikasi Daring
- Terdapat beberapa komponen yang harus tersedia sebelum komunikasi daring dapat dilakukan. Komponen-komponen tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian sebagai berikut.
- Komponen perangkat keras (hardware)  
Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet.
  - Komponen perangkat lunak (software)  
Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang dikehendaki. Program diperlukan sebagai pen jembatan antara perangkat akal (brainware) dengan perangkat keras (hardware). Program-program yang biasa digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+hangout, webconference, dll.
  - Komponen perangkat nalar atau akal (brainware)  
Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring.

**F. Pendekatan, Model dan Metode**

- 1. Pendekatan Pembelajaran : Scientific
- 2. Model Pembelajaran : Discovery Learning
- 3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi dan Presentasi

**G. Kegiatan Pembelajaran**  
**Pertemuan Kesatu**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pelajaran dengan salam yang dilanjutkan dengan berdo'a kemudian mengecek kehadiran siswa.	15

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Penysadaran kembali tentang hakikat kehidupan yang berhubungan dengan Tuhan dan manusia, sesama manusia dan lingkungan.</li><li>3. Siswa diberikan gambaran tentang kejadian kejadian sehari-hari yang berkaitan dengan komunikasi dalam jaringan.</li><li>4. Guru memberikan penjelasan tentang pentingnya memahami komunikasi dalam jaringan.</li><li>5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu : dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan, menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan, menjelaskan tujuan komunikasi dalam jaringan, menjelaskan fungsi dalam jaringan, menyebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li></ol>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru melakukan pretest terkait kemampuan siswa tentang microsoft office dan mencari materi tentang internet.</li></ol>	20
		10
	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Setelah pretest selesai, guru membagi kelompok diskusi yang terdiri dari 3-4 kelompok.</li></ol>	20
	<b>Mengamati</b>	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan pengarahan untuk pengamatan tentang pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online).</li><li>2. Peserta didik mengamati pelbagai komunikasi dalam jaringan (daring/online).</li></ol>	20
	<b>Menanya</b>	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik berdiskusi tentang pengertian komunikasi dalam jaringan</li><li>2. Peserta didik berdiskusi tentang jenis komunikasi dalam jaringan</li><li>3. Peserta didik berdiskusi tentang tujuan komunikasi dalam jaringan</li><li>4. Peserta didik berdiskusi tentang fungsi komunikasi dalam jaringan</li><li>5. Peserta didik berdiskusi tentang komponen komunikasi dalam jaringan</li></ol>	20
	<b>Mengeksplorasi</b>	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik mengeksplorasi pengertian komunikasi dalam jaringan</li><li>2. Peserta didik mengeksplorasi jenis komunikasi dalam jaringan</li><li>3. Peserta didik mengeksplorasi tujuan komunikasi dalam jaringan</li><li>4. Peserta didik mengeksplorasi fungsi komunikasi dalam jaringan</li><li>5. Peserta didik mengeksplorasi komponen pendukung komunikasi dalam jaringan</li></ol>	10
		10
	<b>Mengasosiasikan</b>	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Peserta didik membuat kesimpulan tentang komunikasi dalam jaringan.</li></ol>	
	<b>Mengkomunikasikan</b>	
	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Salah satu kelompok siswa mempresentasikan hasil diskusi dan pengamatannya di depan kelas</li></ol>	



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	2. Kelompok yang lain memberikan tanggapan (tambahan, sangkalan ataupun saran) atas hasil yang telah dipresentasikan	
Penutup	1. Guru memberikan arahan dan koreksi dari hasil diskusi antar kelompok 2. Peserta didik menyimpulkan hasil diskusi antar kelompok dengan pemantauan dan arahan dari guru 3. Melaksanakan doa penutup	20

H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Pengetahuan

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.1 Memahami komunikasi dalam jaringan (daring-online)	3.1.1 Menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan	1. Siswa dapat menjelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan	Essay	1. Jelaskan pengertian komunikasi dalam jaringan!
	3.1.2 Menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan	2. Siswa dapat menyebutkan jenis komunikasi dalam jaringan		2. Sebutkan jenis komunikasi dalam jaringan!
	3.1.3 Menjelaskan tujuan komunikasi dalam jaringan	3. Siswa dapat menjelaskan tujuan komunikasi dalam jaringan		Serta berikan contohnya!
	3.1.4 Menjelaskan fungsi dalam jaringan	4. Siswa dapat menjelaskan fungsi dalam jaringan		3. Jelaskan tujuan komunikasi dalam jaringan!Sert a berikan contohnya!
	3.1.5 Menyebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan	5. Siswa dapat menyebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan		4. Jelaskan fungsi dalam jaringan!sert a berikan cotohnya!
				5. Sebutkan komponen pendukung komunikasi dalam jaringan! Serta berikan contohnya!

Kunci Jawaban Soal:

1. Pengertian komunikasi dalam jaringan  
Komunikasi Daring adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet.

2. Jenis komunikasi dalam jaringan, Serta contohnya
  - a. Komunikasi daring sinkron (serempak)

Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (real time). Contoh komunikasi sinkron antara lain sebagai berikut:

    - Text chat

Text chat adalah sebuah fitur, perangkat lunak, atau program dalam jaringan Internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang daring (yang sama - sama sedang menggunakan Internet). Komunikasi teks dapat mengirim pesan dengan teks kepada orang lain yang sedang daring, kemudian orang yang dituju membalas pesan dengan teks, demikian seterusnya. Itulah proses terjadinya text chatting.
    - Video chat

Video chat merupakan teknologi untuk melakukan interaksi audio dan video secara real time antara pengguna di lokasi yang berbeda. Video chatting biasanya dilakukan melalui perangkat komputer maupun Tablet atau smartphone (juga disebut telepon video call). Video chatting dapat berupa interaksi point-to-point (satu-satu), seperti FaceTime dan Skype, atau interaksi multipoint (satu-ke-banyak, atau banyak-ke-banyak), seperti dalam Google+ Hangouts.
  - b. Komunikasi daring asinkron (tak serempak)

Komunikasi daring tak serempak atau asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh komunikasi daring asinkron adalah e-mail, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui World Wide Web.
3. Tujuan komunikasi dalam jaringan, Serta contohnya
  - a. Untuk membagi sumber daya, misalnya berbagi pakaian CPU, printer, scanner, hardisk, dan sebagainya. Misalnya printer yang terdapat di suatu ruangan hanya ada satu, maka printer tersebut dapat dibagi pemakaiannya, sehingga semua dalam satu ruangan tersebut dapat menggunakannya.
  - b. Untuk komunikasi, misalnya email, instant messaging, chatting, video chat, dan sebagainya. Pada materi di atas telah dikemukakan bagaimana tujuan komunikasi tersebut. Ketiga ialah sebagai akses informasi, misalnya dengan browsing, maka seseorang dapat memperoleh informasi baru.
4. Fungsi dalam jaringan, serta contohnya
  - a. Memungkinkan pengiriman data dalam jumlah besar secara efisien, ekonomis dan tanpa kesalahan, misalnya google drive.
  - b. Memudahkan komunikasi jarak jauh tanpa perlu bertemu langsung, contoh Facebook, Whatsapp, BBM, Line dll
  - c. Mempersingkat waktu dalam komunikasi
  - d. Mempermudah berkomunikasi dengan banyak orang.
5. Komponen pendukung komunikasi dalam jaringan, Serta berikan contohnya
  - a. Komponen perangkat keras (hardware)

Perangkat yang bentuknya dapat dilihat ataupun diraba oleh manusia secara langsung atau berbentuk nyata. Contoh dari perangkat keras yang diperlukan untuk melaksanakan komunikasi daring adalah komputer, headset, microphone, serta perangkat pendukung koneksi Internet.
  - b. Komponen perangkat lunak (software)

Program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan yang

<p>dikehendaki. Program diperlukan sebagai penjemabatan antara perangkat akal (brainware) dengan perangkat keras (hardware). Program-program yang biasa digunakan dalam pelaksanaan komunikasi daring antara lain: skype, google+hangout, webconference, dll.</p> <p>c. Komponen perangkat nalar atau akal (brainware)</p> <p>Termasuk dalam komponen ini adalah mereka (manusia) yang terlibat dalam penggunaan serta pengaturan perangkat lunak dan perangkat keras untuk melaksanakan komunikasi daring.</p>			
<b>Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai</b> 1. Nilai 90-100 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban 2. Nilai 80-89 : jika jawaban sesuai kunci jawaban 3. Nilai 70-79 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban 4. Nilai 0-69 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban			
<b>Contoh Pengolahan Nilai</b>			
IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	1	75	Nilai perolehan KD pengetahuan : rerata dari nilai IPK (75+80) / 2 = 77,5
2.	2	80	
Jumlah		155	

**b. Keterampilan**

IPK	Kategori			
	90 – 100	80 - 79	70 – 79	60 - 69
• Menyajikan hasil diskusi tentang lima soal diatas	Jika menyajikan dengan benar	Jika ada penyajian yang kurang tepat	Jika sebagian bagian penyajian yang kurang tepat	Jika banyak bagian penyajian yang kurang tepat

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
4.1 Menyajikan hasil pemahaman komunikasi dalam jaringan (daring-online)	• Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan.	• Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan	Tugas mengkomunikasikan	Menyampaikan hasil diskusi kelompok tentang komunikasi dalam jaringan.

**Rubrik Penilaian Keterampilan**

Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor
- Menyampaikan hasil tentang komunikasi dalam jaringan.	Jika menyajikan dengan benar	90 – 100
	Jika ada penyajian yang kurang tepat	80 – 89
	Jika sebagian bagian penyajian yang kurang tepat	70 – 79
	Jika banyak bagian penyajian yang kurang tepat	60 – 69

**Pembelajaran Remedial**

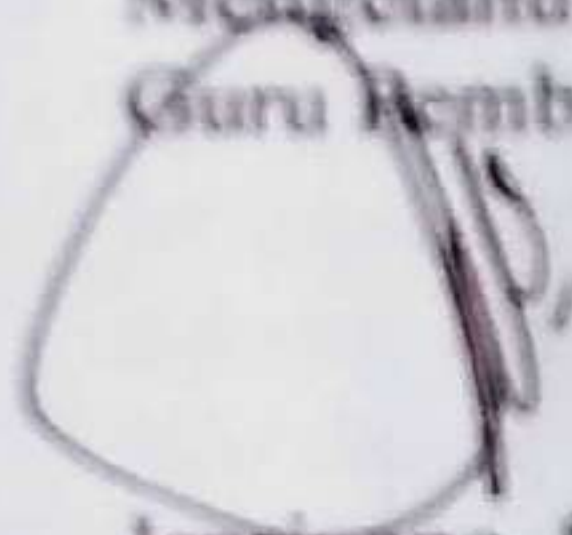
KOMPETENSI DASAR	RENCANA REMIDI
3.1 Memahami cara menggunakan peralatan ukur listrik untuk mengukur	• Mengerjakan kembali semua soal sampai memenuhi standard KKM



**I. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar**

1. Media : Soft file Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
2. Alat : Laptop/komputer, LCD
3. Bahan : Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
4. Sumber Belajar :
  - Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
  - Internet

Mengetahui,  
Guru Pembimbing Lapangan



Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Mahasiswa Praktikan



Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Program Keahlian : Teknik Ketenagalistrikan  
Paket Keahlian : Teknik Instalasi Tenaga Listrik  
Mata Pelajaran : **SIMULASI DIGITAL**  
Kelas/Semester : X(sepuluh)/ 1 (satu)  
Pertemuan ke : 2 & 3  
Alokasi Waktu : 6 x 45 menit ( 2 x Pertemuan )

### **A. Kompetensi Inti**

- KI1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI2 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online), serta menerapkan pengetahuan konseptual pada bidang kajian yang spesifik dengan bakat dan minatnya untuk memecah masalah.
- KI4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam keterampilan terkait komunikasi dalam jaringan (daring-online) dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

### **B. Kompetensi Dasar**

- 3.2 Menerapkan komunikasi daring (online)
- 4.2 Menyajikan hasil penerapan komunikasi daring (online)

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.2.1. Mendeskripsikan bentuk komunikasi dari asinkron sinkron (google+ hangout)
- 3.2.2. Mendeskripsikan bentuk komunikasi dari asinkron (e-mail)
- 4.2.1. Menggunakan google+ hangout,
- 4.2.2. Membuat akun dan menggunakan e-mail,
- 4.2.3. Menerapkan tata krama dalam komunikasi asinkron dan sinkron

### **D. Tujuan Pembelajaran**

Pertemuan kesatu :

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menjelaskan bentuk komunikasi daring sinkron,
2. Menggunakan google+ hangout,
3. Menerapkan tata krama dalam komunikasi daring sinkron

Pertemuan kedua :

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menjelaskan bentuk komunikasi daring asinkron: e-mail,
2. Membuat akun dan menggunakan e-mail,
3. Menerapkan tata krama dalam komunikasi asinkron



E. Materi Pembelajaran

- Penerapan komunikasi daring (online)
- 1. Persiapan komunikasi daring
  - 2. Pelaksanaan komunikasi daring
  - 3. Tindak lanjut komunikasi daring

F. Pendekatan, Model dan Metode

- 1. Pendekatan Pembelajaran : Scientific
- 2. Model Pembelajaran : Discovery Learning
- 3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi dan Presentasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kesatu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>1. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo’a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat;</li><li>2. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.</li><li>3. Menghubungkan materi pelajaran lalu dengan pelajaran sekarang</li><li>4. Guru menyampaikan topik tentang “Penerapan komunikasi daring (online) sinkron”</li><li>5. Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai</li></ul>	15
Kegiatan Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Mengamati penerapan komunikasi daring (online)</li></ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Diskusi secara klasikal tentang bentuk komunikasi daring sinkron</li></ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Siswa diberi kesempatan untuk mencari jenis/bentuk komunikasi daring sinkron menggunakan search engine</li><li>2. Siswa dibagi beberapa kelompok untuk melakukan komunikasi daring sinkron</li></ul> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menganailis beberapa bentuk komunikasi daring singkron</li></ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menyimpulkan manfaat dan kegunaan komunikasi daring sinkron</li></ul>	100
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>1. Guru dapat menanyakan apakah siswa sudah memahami materi tersebut.</li><li>2. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi terkait dengan pentingnya tata krama dalam komunikasi sinkron</li><li>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa</li></ul>	20

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar.	

**Pertemuan Kedua**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo’a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat;</li> <li>2. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.</li> <li>3. Menghubungkan materi pelajaran lalu dengan pelajaran sekarang</li> <li>4. Guru menyampaikan topik tentang “Penerapan komunikasi daring (online) asinkron”</li> <li>5. Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai</li> </ol>	15
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati penerapan komunikasi daring (online)</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengajukan pertanyaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Apa yang dimaksud email?</li> <li>➤ Sebutkan 3 contoh layanan email gratis?</li> <li>➤ Apa manfaat layanan POP dan Forwarding?</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diberi kesempatan untuk mencari menggunakan search engine <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Layanan Email Gratis</li> <li>➤ Istilah-istilah yang sering digunakan dalam menggunakan e-mail</li> </ul> </li> <li>2. Siswa mencoba membuat, menggunakan dan mengirim email</li> </ol> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menganailis beberapa layanan email gratis</li> </ol> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimpulkan manfaat dan kegunaan email</li> <li>2. Guru mengkonfirmasi email yang di kirim siswa</li> </ol>	100
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dapat menanyakan apakah siswa sudah memahami materi tersebut.</li> <li>2. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi terkait dengan pentingnya tata krama dalam komunikasi asinkron</li> <li>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar</li> </ol>	20



H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan

1. Instrumen dan Teknik Penilaian

a. Pengetahuan

Soal

- 1. Sebutkan langkah-langkah mengupload file pada google drive!
- 2. Bagaimana cara membagi / share file pada google drive?

Jawaban

- 1. Langkah langkahnya :
  - a. Pastikan anda sudah memiliki akun google mail.
  - b. Kemudian sobat masuk ke alaman <http://drive.google.com>
  - c. Setelah itu anda menuju ke Tombol **Baru > Unggah File / Upload File**.
  - d. Lalu anda dapat menentukan lokasi file yang ada di komputer anda, kemudian pilih OK.
  - e. Selanjutnya file akan muncul di drive,
- 2. Untuk membuatnya menjadi dapat di download oleh orang lain maka kita harus mengaturnya menjadi publik dan caranya berikut ini. Ikuti cara ini sesuai bahasa di google drive anda.
  - **[Bahasa Indonesia]** = klik kanan pada file yang baru saja muncul diupload drive > lalu Klik Bagikan > Lanjutkan > Ubah menjadi Aktif Publik di Web > Simpan > Selesai.
  - **[Bahasa Inggris]** = Klik kanan pada file > Klik Share > Next > Change > On Public on the web > Save > Done.

<b>Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai</b>			
1. Nilai 90-100 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban			
2. Nilai 80-89 : jika jawaban sesuai kunci jawaban			
3. Nilai 70-79 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban			
4. Nilai 0-69 :jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban			
<b>Contoh Pengolahan Nilai</b>			
IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	1	75	Nilai perolehan KD pengetahuan : rerata dari nilai IPK $(75+80) / 2 = 77,5$
2.	2	80	
Jumlah		155	

b. Keterampilan

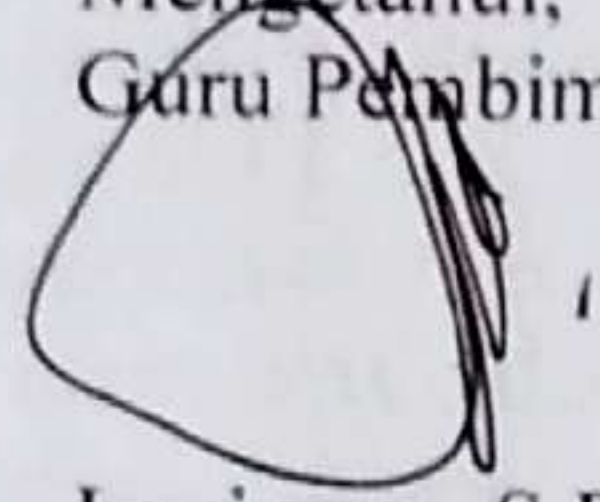
Masalah (soal)	Kategori			
	90 – 100	80 - 79	70 - 79	60 - 69
• Kirim email beserta lampiran file tugas kelompok ke 1	Jika menyajikan dengan benar dan tepat waktu	Jika ada penyajian yang kurang tepat / kurang tepat waktu	Jika sebagian bagian penyajian yang kurang tepat / terlambat	Jika banyak bagian penyajian yang kurang tepat / sangat terlambat



**I. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar**


1. Media : Soft file Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
2. Alat : Laptop/komputer, LCD
3. Bahan : Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
4. Sumber Belajar :
  - Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
  - Internet

Mengetahui,  
Guru Pembimbing Lapangan



Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Mahasiswa PPL



Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Program Keahlian : Teknik Ketenagalistrikan  
Paket Keahlian : Teknik Instalasi Tenaga Listrik  
Mata Pelajaran : **SIMULASI DIGITAL**  
Kelas/Semester : X(sepuluh)/ 1 (satu)  
Pertemuan ke : 4 & 5  
Alokasi Waktu : 6 x 45 menit ( 2 x Pertemuan )

### **A. Kompetensi Inti**

- KI1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI2 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online), serta menerapkan pengetahuan konseptual pada bidang kajian yang spesifik dengan bakat dan minatnya untuk memecah masalah.
- KI4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam keterampilan terkait komunikasi dalam jaringan (daring-online) dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

### **B. Kompetensi Dasar**

- 3.3 Memahami kelas maya
- 4.3 Menyajikan hasil pemahaman tentang kelas maya.

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.3.1. Mendeskripsikan pemanfaatan kelas maya
- 3.3.2. Mengidentifikasi jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya
- 3.3.3. Menyebutkan fitur-fitur Social Learning Networks (SLNs),
- 3.3.4. Menjelaskan Edmodo sebagai Social Learning Networks (SLNs),
- 3.3.5. Menjelaskan Edmodo framework.
- 4.3.1. Menyampaikan kesimpulan manfaat edmodo sebagai Social Learning Network
- 4.3.2. Mengkomunikasikan pemanfaatan kelas maya

### **D. Tujuan Pembelajaran**

Pertemuan kesatu :

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pemanfaatan kelas maya
2. Mengidentifikasi jenis-jenis perangkat lunak pendukung kelas maya

Pertemuan kedua :

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

1. Menyebutkan fitur-fitur Social Learning Networks (SLNs),
2. Menjelaskan Edmodo sebagai Social Learning Networks (SLNs),

3. Menjelaskan Edmodo framework.

E. Materi Pembelajaran

- Kelas maya
- 1. Definisi kelas maya
  - 2. Jenis kelas maya
  - 3. Manfaat kelas maya
  - 4. Fitur kelas maya

F. Pendekatan, Model dan Metode

- 1. Pendekatan Pembelajaran : Scientific
- 2. Model Pembelajaran : Discovery Learning
- 3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi dan Presentasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kesatu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>1. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo’a bersama dipimpin oleh seorang peserta didik dengan penuh khidmat;</li><li>2. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.</li><li>3. Menghubungkan materi pelajaran lalu dengan pelajaran sekarang</li><li>4. Guru menyampaikan topik tentang “kelas maya”</li><li>5. Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai</li></ul>	15
Kegiatan Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Mengamati pelbagai aplikasi kelas maya</li></ul> <p><b>Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Mengajukan pertanyaan :<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Apa yang dimaksud kelas maya?</li><li>➤ Apa manfaatnya?</li></ul></li></ul> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Siswa diberi kesempatan untuk mencari informasi pada buku siswa, atau pada media elektronik dengan melakukan search engine tentang definisi kelas maya, jenis kelas maya, manfaat kelas maya dan fitur kelas maya</li></ul> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menganalisis pelbagai aplikasi kelas maya</li><li>2. Siswa menganalisis perbedaan utama dari LMS dan LCMS</li></ul> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menyampaikan hasil kesimpulan pemanfaatan kelas maya</li></ul>	100
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>1. Guru dapat menanyakan apakah siswa sudah memahami materi tersebut.</li><li>2. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi terkait dengan pentingnya kelas maya</li></ul>	20

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar.	

**Pertemuan Kedua**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan. 2. Guru menyampaikan topik tentang “Penerapan komunikasi daring (online)” 3. Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai	15
<b>Kegiatan Inti</b>	<b>Mengamati</b> 1. Siswa menyimak penjelasan guru tentang Edmodo sebagai Social Learning Networks (SLNs), dan Edmodo framework <b>Menanya</b> 1. Mengajukan pertanyaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Apa yang kamu ketahui tentang edmodo</li> <li>➤ Apa fungsi Edmodo bagi para guru dan murid?</li> </ul> <b>Mengeksplorasi</b> 1. Siswa dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang untuk mendiskusikan fitur-fitur dalam sebuah Social Learning Networks (SLNs), lalu uraikan fungsi dari fitur tersebut. <b>Mengasosiasikan</b> 1. Siswa menyebutkan fitur-fitur Social Learning Networks (SLNs), 2. Siswa menganalisis perbandingan edmodo dengan Facebook <b>Mengomunikasikan</b> 1. Siswa menyampaikan kesimpulan manfaat edmodo sebagai Social Learning Network	100
<b>Penutup</b>	1. Guru dapat menanyakan apakah siswa sudah memahami materi tersebut. 2. Sebelum mengakhiri pelajaran, guru dapat melakukan refleksi terkait dengan pentingnya kelas maya 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar	20

**H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan**

**1. Instrumen dan Teknik Penilaian**

Soal

- Jelaskan pengertian LMS, LCMS &SLN beserta contohnya!
- Apa perbedaan antara LMS & LCMS?



Jawaban

1. Pengertian :

- a. LMS adalah aplikasi yang digunakan untuk mengelola pembelajaran, mengirimkan konten (content delivery system), dan melacak aktivitas daring seperti memastikan kehadiran dalam kelas maya, memastikan waktu pengumpulan tugas, dan melacak hasil pencapaian siswa. Contoh dari LMS antara lain; Moodle, Dokeos, aTutor .
  - b. Menurut Kerschenbaum (2009), LCMS adalah sebuah aplikasi yang digunakan oleh pemilik konten untuk mendaftar (register), menyimpan (store), menggabungkan (assembly), mengelola (manage), dan memublikasikan (publish) konten pembelajaran untuk penyampaian melalui web, bentuk cetak, maupun CD. Secara lebih rinci, LCMS adalah sebuah aplikasi untuk mengelola konten pembelajaran. LCMS tidak hanya dapat membuat, mengelola, dan menyediakan modul-modul pembelajaran, tetapi juga mengelola dan menyunting (edit) semua bagian yang membentuk sebuah katalog. Contoh dari LCMS antara lain; Claroline, e-doceo solutions.
  - c. SLN adalah aplikasi yang menggabungkan sebagian fitur dari Learning Management System (LMS) dan sebagian fitur dari Jejaring Sosial (Social Network), menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Contohnya antara lain Edmodo
2. Perbedaan utama dari LMS dan LCMS adalah LMS merupakan media interaksi antara siswa dan guru, sedangkan LCMS adalah media yang digunakan oleh penulis konten maupun perusahaan penerbit konten.

**Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai**

1. Nilai 90-100 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 80-89 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 70-79 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 0-69 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

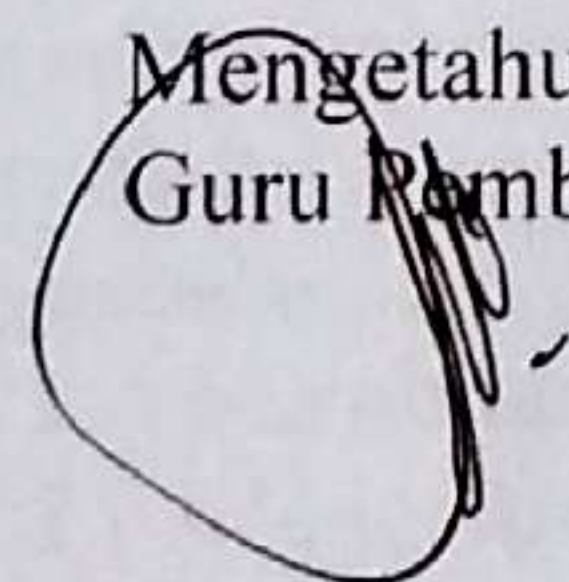
**Contoh Pengolahan Nilai**

IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	1	75	Nilai perolehan KD pengetahuan : rerata dari nilai IPK $(75+80) / 2 = 77,5$
2.	2	80	
Jumlah		155	

**I. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar**

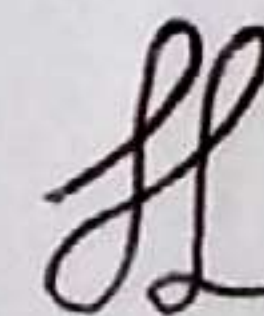
1. Media : Soft file Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
2. Alat : Laptop/komputer, LCD
3. Bahan : Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
4. Sumber Belajar :
  - Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
  - Internet

Mengetahui,  
Guru Pembimbing Lapangan



Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Mahasiswa PPL



Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035



## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Sekolah : SMK N 1 Pundong  
Program Keahlian : Teknik Ketenagalistrikan  
Paket Keahlian : Teknik Instalasi Tenaga Listrik  
Mata Pelajaran : **SIMULASI DIGITAL**  
Kelas/Semester : X(sepuluh)/ 1 (satu)  
Pertemuan ke : 6 & 7  
Alokasi Waktu : 6 x 45 menit ( 2 x Pertemuan )

### **A. Kompetensi Inti**

- KI1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI2 Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang komunikasi dalam jaringan (daring-online), serta menerapkan pengetahuan konseptual pada bidang kajian yang spesifik dengan bakat dan minatnya untuk memecah masalah.
- KI4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam keterampilan terkait komunikasi dalam jaringan (daring-online) dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

### **B. Kompetensi Dasar**

- 3.4 Menerapkan pembelajaran melalui kelas maya
- 4.4 Menyajikan hasil penerapan pembelajaran melalui kelas maya

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

- 3.4.1. Menjelaskan Akun, Profil, dan Note dalam edmodo
- 3.4.2. Mendeskripsikan perpustakaan maya/backpack, dan mengelola perpustakaan maya / backpack
- 3.4.3. Mengerjakan tugas dan ujian dalam edmodo
- 3.4.4. Mendeskripsikan fitur tambahan dalam edmodo
- 3.4.5. Menjelaskan penggunaan LateX equation editor
- 4.4.1. Mengkomunikasikan pendaftaran siswa dalam kelas
- 4.4.2. Menyampaikan kesimpulan manfaat penggunaan perpustakaan maya.
- 4.4.3. Mengkonfirmasi jawaban tugas yang diberikan
- 4.4.4. Memanfaatkan fitur tambahan dalam edmodo
- 4.4.5. Menyajikan simbol, rumus, dan persamaan matematika menggunakan LateX equation editor

### **D. Tujuan Pembelajaran**

Pertemuan pertama :

Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:

1. Membuat akun sebagai siswa dalam Edmodo,
2. Mengatur akun siswa dalam Edmodo,
3. Mengatur profil siswa dalam Edmodo,
4. Bergabung dalam kelas maya,



5. Memanfaatkan note dalam pembelajaran.
- Pertemuan kedua :
- Melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengkomunikasikan peserta didik dapat:
1. Mendeskripsikan perpustakaan maya/backpack,
  2. Mengelola perpustakaan maya/backpack,
  3. Mengakses materi belajar dalam perpustakaan maya/backpack.

E. Materi Pembelajaran

- Kelas maya
1. Definisi kelas maya
  2. Jenis kelas maya
  3. Manfaat kelas maya
  4. Fitur kelas maya

F. Pendekatan, Model dan Metode

1. Pendekatan Pembelajaran : Scientific
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning
3. Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi dan Presentasi

G. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Kesatu

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.</li><li>2. Guru menyampaikan topik tentang “Penerapan komunikasi daring (online)”</li><li>3. Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.</li></ol>	15
Kegiatan Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengamati demonstrasi guru untuk mendaftar Edmodo</li></ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengajukan pertanyaan :<ul style="list-style-type: none"><li>➢ Apa pilihan untuk mendaftar edmodo sebagai siswa</li><li>➢ Group kelas diberikan oleh siapa?</li></ul></li></ol> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa diberi kesempatan untuk mencoba :<ul style="list-style-type: none"><li>➢ Membuat akun sebagai siswa dalam Edmodo,</li><li>➢ Mengatur akun siswa dalam Edmodo,</li><li>➢ Mengatur profil siswa dalam Edmodo,</li><li>➢ Bergabung dalam kelas maya,</li><li>➢ Memanfaatkan note dalam pembelajaran.</li></ul></li></ol> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menganalisis pilihan sign up dalam mendaftar pada edmodo</li></ol> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru mengkomunikasikan pendaftar siswa pada kelas</li></ol>	100

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>Di bawah bimbingan guru, siswa menyimpulkan materi pembelajaran</li> <li>Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar</li> </ol>	20

**Pertemuan Kedua**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar; kerapian dan kebersihan ruang kelas, presensi, menyiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan.</li> <li>Guru menyampaikan topik tentang “Penerapan komunikasi daring (online)”</li> <li>Guru menegaskan kembali tentang topik dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai</li> </ol>	15
Kegiatan Inti	<p><b>Mengamati</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengamati demonstrasi guru tentang backpack</li> </ol> <p><b>Menanya</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Mengajukan pertanyaan : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Apa fungsi backpack?</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Mengeksplorasi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa diberi kesempatan untuk mencoba : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mengelola perpustakaan maya/backpack : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambah File atau Link dalam Backpack</li> <li>• Menyimpan Note dalam Backpack</li> <li>• Menyimpan Dokumen Tugas dalam Backpack</li> <li>• Membuat, Menyimpan Konten, dan Menghapus Folder</li> </ul> </li> <li>➤ Mengakses materi belajar dalam perpustakaan maya/backpack.</li> </ul> </li> </ol> <p><b>Mengasosiasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa menganalisis perpustakaan maya/backpack</li> </ol> <p><b>Mengomunikasikan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyampaikan kesimpulan manfaat penggunaan perpustakaan maya</li> </ol>	100
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru dapat menanyakan apakah siswa sudah memahami materi tersebut.</li> <li>Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Tuhan YME bahwa pertemuan kali ini telah berlangsung dengan baik dan lancar</li> </ol>	20

**H. Penilaian Pembelajaran, Remedial dan Pengayaan**

**1. Instrumen dan Teknik Penilaian**

Soal

- Bagaimana langkah-langkah mengerjakan kuis di Edmodo?
- Bagaimana langkah-langkah mengumpulkan tugas di Edmodo?
- Bagaimana langkah-langkah membuat edmodo planer pada aplikasi Edmodo?

4. Apa manfaat edmodo planer pada aplikasi edmodo?
5. Apa manfaat notifikasi pada aplikasi edmodo?

Jawaban

1. Langkah-langkahnya :
  - a. Sign ke akun edmodo kita
  - b. Klik tombol Quiz
  - c. Selanjutnya kerjakan Quiz (Ulangan) sampai selesai. Harap diingat bahwa pengerjaan kuis ini ada tenggang waktunya. Jadi begitu sekali buka sudah dihitung waktunya. Oleh karena itu siapkan diri anda dengan baik sebelum membuka kuis.
  - d. Klik pilihan pendapatmu tentang quiz tersebut untuk bisa mengklik View Result, maka nilai Kamu akan muncul
2. Langkah-langkahnya :
  - a. Lihat pada “*wall*” mata pelajaran yang Anda ikuti, nanti akan terpampang pengumuman tugas (**Turn In**)
  - b. Klik tombol “**Turn In**” untuk memulai proses pengiriman tugas, lalu kemudian pilih file tugas yang akan Anda kirim
  - c. Setelah Anda pilih file tugasnya, nanti akan terupload, lalu setelah itu Anda bisa klik tombol “**Turn In Assignment**”
  - d. Jika pengiriman tugas sudah berhasil, Anda tinggal menunggu hasil nilai yg diberikan oleh guru Anda. Anda bisa cek “*wall*” mata pelajaran yang Anda ikuti dan cek hasil tugas Anda
3. Langkah-langkahnya :
  - a. Klik Edmodo *Planner* ikon di *the Apps Toolbar* pada sisi kanan.
  - b. Pilih diantara *Week/Month*. *Week* digunakan untuk menampilkan semua kegiatan di setiap minggu Anda.  
*Coming Soon*: Semua kegiatan yang telah direncanakan untuk bulan selanjutnya.  
*Someday*: Tugas yang Anda rencanakan menyelesaikan di masa depan.  
*Month*: Menampilkan semua kegiatan di suatu bulan, tetapi tidak ditampilkan *Coming Soon* atau *Someday*.
  - c. Klik di *Assignment* untuk melihat isi, lampiran dan berapa banyak yang mengerjakan tugas.
  - d. Sedangkan untuk membuat kegiatan yang akan Anda masukkan dalam kalender, Anda hanya perlu klik pada tanggal pelaksanaan kegiatan. Anda nanti akan diberikan pilihan untuk membuat *even* atau *task*. Sebelum menginformasikan kepada rekan Anda maupun kelompok Anda, maka terlebih dahulu Anda melengkapi informasi mengenai nama kegiatan (a), kapan kegiatan akan dilaksanakan (b), dan kepada siapa informasi tersebut akan diberikan (c).
  - e. Sedangkan apabila Anda ingin menghapus kegiatan yang sudah Anda buat, maka Anda hanya perlu klik sekali lagi pada kegiatan yang ingin Anda hapus, kemudian pilih tombol *delete*. Sebagai catatan, Anda tidak dapat melakukan edit pada kegiatan, Anda hanya dapat membuat dan menghapusnya saja. Untuk mempermudah melihat kegiatan, di sebelah kanan Anda dapat memilih kegiatan dari kelas mana yang ingin Anda lihat.
4. Planner bermanfaat untuk mengelompokan content secara otomatis bersama kuis, tugas dan alert yang telah dikirim untuk group-group khusus. Siswa akan dengan mudah mengakses planner dalam Edmodo dan akan diingatkan ketika hal yang berbeda (misalnya tugas, kuis) datang atau telah melampaui batas waktu.
5. Notifikasi bermanfaat untuk memberitahu kita apabila ada info terbaru dari group yang kita ikuti, misalnya : tugas, kuis ataupun note.



**Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai**

1. Nilai 90-100 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 80-89 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 70-79 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 0-69 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

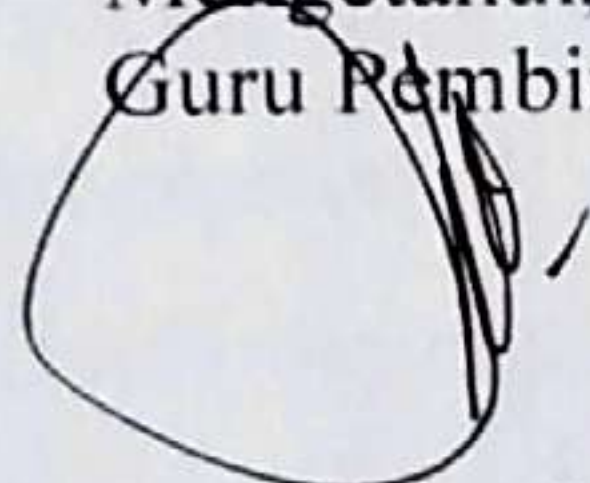
**Contoh Pengolahan Nilai**

IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	1	75	Nilai perolehan KD pengetahuan : rerata dari nilai IPK $(75+80) / 2 = 77,5$
2.	2	80	
Jumlah		155	

**I. Media, Alat, Bahan, dan Sumber Belajar**

1. Media : Soft file Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
2. Alat : Laptop/komputer, LCD
3. Bahan : Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
4. Sumber Belajar :
  - Buku Siswa Simulasi Digital Semester 1
  - Internet

Mengetahui,  
Guru Pembimbing Lapangan



Ispriyono, S.Pd  
NIP. 19730601 201406 1 001

Mahasiswa PPL



Jalli Khoirul Latif  
NIM 13501241035



## SOAL UTS SIMULASI DIGITAL KELAS X TITL

1. Apa yang dimaksud dengan Komunikasi ?
  - a. Terdapat komunikator yang mengirim atau menerima informasi sendiri
  - b. Interaksi antara 2 atau lebih Komunikator yang saling memberi atau menerima informasi**
  - c. Interaksi terhadap aplikasi perangkat lunak didalam suatu sistem operasi
  - d. Terdapat 2 atau lebih perangkat yang saling terhubung ke Internet
  - e. Seseorang memposting artikel di internet
2. Dibawah ini merupakan fungsi dari komunikasi, kecuali....
  - a. Sebagai informasi
  - b. Sebagai kendali
  - c. Sebagai motifasi
  - d. Sebagai pengungkapan emosioal
  - e. Sebagai penanda**
3. Komunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet, merupakan pengertian dari...
  - a. Kominikator
  - b. Komunikasi
  - c. Komunikasi dalam jaringan**
  - d. Komunikasi internet
  - e. Komunikasi ethernet
4. Berikut tujuan komunikasi daring, kecuali ....
  - a.Efisien dalam waktu dan biaya
  - b.Memudahkan akses
  - c.Meningkatkan efisiensi pertemuan
  - d.Media untuk mempengaruhi seseorang**
  - e.Meningkatkan kualitas pertemuan
5. E-mail merupakan singkatan dari
  - a. Electric-mail
  - b. Electrode-mail
  - c. Ethernet-mail
  - d. Engine-mail
  - e. Electronic-mail**
6. Dalam suatu ruangan terdapat lima computer yang saling terhubung. Antar computer data saling berbagi CPU, menggunakan printer, scanner, dan lain-lain. Berdasarkan tujuannya penggunaan computer tersebut masuk dalam....
  - a.Akses informasi
  - b.Sarana komunikasi
  - c.Membagi sumber daya**
  - d.Konektifitas
  - e.Jaringan yang efisien
7. Dalam komunikasi daring terdapat berapa jenis komunikasi?
  - a. 1
  - b.2**
  - c. 3
  - d.4
  - d. 5
8. Komunikasi syncron adalah ....

- a. Komunikasi secara langsung dalam waktu bersamaan
  - b. Komunikasi jarak jauh
  - c. Komunikasi tidak langsung
  - d. Komunikasi tanpa batas
  - e. Komunikasi tatap muka
9. Contoh komunikasi synchron adalah ....
- a. Email
  - b. Forum
  - c. Website
  - d. Weblog
  - e. Facebook chat
10. Berikut contoh komunikasi dalam jaringan asynsron adalah ....
- a. Chating facebook
  - b. Chating google talk
  - c. Chating yahoo messenger
  - d. Email
  - e. Google hang out
11. Tombol *upload* pada google drive berfungsi untuk.....
- a. Mengunggah file/folder
  - b. Membagi file/folder
  - c. Menghapus file/folder
  - d. Mengcopy file/folder
  - e. Mengubah file/folder
12. Dalam pembelajaran yang memanfaatkan e-learning dibutuhkan berbagai komponen pendukung sebagai berikut, kecuali.....
- a. Hardware
  - b. Software
  - c. Konten pembelajaran
  - d. Ruang kelas
  - e. Infrastruktur: Jaringan intranet maupun internet.
13. Dibawah ini komponen pendukung yang berupa hardware yang dapat digunakan untuk kelas maya adalah ...
- a. Laptop, Komputer atau Tablet
  - b. Mouse
  - c. Software
  - d. Konten Pembelajaran
  - e. Hardisk
14. Perbedaan LMS dan LCMS adalah ....
- a. LMS berfungsi sebagai pembuatan content, dan LCMS sebagai pembuatan materi
  - b. LMS sebagai evaluasi materi dan LCMS sebagai pembuatan content
  - c. LMS untuk mendistribusikan materi dan LCMS untuk mengolah materi
  - d. LMS bekerja saat proses pembelajaran dan LCMS sebagai pembuatan materi
  - e. LMS untuk mengolah materi dan LCMS sebagai penyedia materi
15. Berikut ini yang merupakan aplikasi pendukung kelas maya SLN adalah :
- a. Moodle
  - b. Dokeos
  - c. Edmodo
  - d. aTutor

- e. Facebook
16. Platform media social yang sering digambarkan sebagai facebook untuk sekolah adalah pengertian dari ...
- a. Edmodo  
b. Facebook  
c. Google +  
d. Twitter  
e. Skype
17. Apakah tujuan edmodo?...
- a. Bercakap-cakap  
b. Membantu pengajar membangun kelas visual sesuai dengan pembagian kelas nyata  
c. Membantu siswa untuk aktif  
d. Memiliki teman yang banyak  
e. Memperbanyak kenalan
18. Jika kita ingin masuk Edmodo kita harus memasukkan ..... lalu klik sign in.
- a. User name dan password  
b. Nama dan alamat  
c. E-mail dan Username  
d. Alamat dan tanggal lahir  
e. Komentar dan user name
19. Siapa pembuat/pendiri Edmodo...
- a. Nicolas Borg dan James  
b. Albert dan Jeff O'Hara  
c. Nicolas Borg dan Jeff O'Hara  
d. Cristian dan Michael  
e. Erick dan Robert
20. Tahun berapa Edmodo dikembangkan....
- a. Akhir tahun 2000  
b. Pertengahan 2001  
c. Awal tahun 2007  
d. Awal tahun 2008  
e. Akhir tahun 2008
21. Cara masuk ke edmodo adalah dengan mengklik...
- a. Log in  
b. Log out  
c. Sig in  
d. Sig out  
e. Sig up
22. Di bawah ini kelebihan Edmodo, kecuali....
- a. User interface  
b. Sosial media  
c. Compatibility  
d. Aplikasi  
e. Sharing data
23. Edmodo dirancang untuk membuat siswa atau mahasiswa menjadi....
- a. Bersemangat  
b. Santai  
c. Malas  
d. Kurang bersemangat  
e. Semua benar



24. Sebelum siswa mendaftar Edmodo siswa harus memasukkan kode grup. Berapa digitkah kode grup yang harus dimasukkan....
- a. 5 digit
  - b. 6 digit
  - c. 7 digit
  - d. 8 digit
  - e. 9 digit
25. Untuk mendaftar Edmodo sebagai guru kita harus mengklik....
- a. I'm teacher
  - b. I'm student
  - c. Sign in
  - d. I'm parent
  - e. I'm professor
26. Untuk mendaftar edmodo sebagai siswa kita harus mengklik....
- a. I'm teacher
  - b. I'm student
  - c. Sign in
  - d. I'm parent
  - e. I'm professor
27. Di bawah ini fitur-fitur yang disediakan oleh Edmodo, kecuali....
- a. Ganti foto profile
  - b. Tampilan seperti facebook
  - c. Membuat event atau jadwal kegiatan penting
  - d. Interaksi guru dengan murid secara mudah
  - e. Tidak bisa diakses oleh HP
28. Kode grup kelas pada edmodo diberikan oleh...
- a. Guru yang bersangkutan
  - b. Teman
  - c. Sekolah
  - d. Orang tua
  - e. Siswa sekolah lain
29. Di bawah ini adalah fitur edmodo yang dapat dimanfaatkan oleh guru, kecuali....
- a. Quiz
  - b. Polling
  - c. Game
  - d. Library
  - e. Assignment
30. Berikut ini yang bukan merupakan tipe kuis pada fitur kuis pada edmodo ialah ....
- a. Multiple choice
  - b. True falses
  - c. Short answer
  - d. Matching
  - e. Semua jawaban salah
31. Untuk merencanakan kegiatan Anda di edmodo anda dapat memanfaatkan fitur yang ada di edmodo berupa.....
- a. Notifikasi
  - b. Kuis
  - c. Assigment
  - d. Planner
  - e. Poll

32. Fitur poll pada edmodo berguna untuk..
- a. Mengerjakan kuis
  - b. Mengerjakan tugas
  - c. **Pemungutan suara**
  - d. Merencanakan kegiatan
  - e. Melihat pemberitahuan
33. Untuk mengumpulkan tugas yang di berikan guru di edmodo kita harus mengeklik tombol trun in yang terdapat di.....
- a. Backpack
  - b. Profil
  - c. Planer
  - d. Manage
  - e. **Wall/Home**
34. Untuk melihat hasil nilai dari kuis yang sudah dikerjakan kita harus mengeklik tombol....
- a. View value
  - b. **View result**
  - c. Review quis
  - d. Quis value
  - e. Submit
35. Tombol “I’m teacher” dan “I’m student” berfungsi untuk....
- a. **Memudahkan para guru dan murid saling berinteraksi**
  - b. Mempermudah berbagi pengalaman
  - c. Mempersulit untuk berinteraksi
  - d. Membuat status
  - e. Membuat quiz
36. Tombol “I’m techer” digunakan oleh...
- a. Murid
  - b. **Guru**
  - c. Orangtua
  - d. Sekolah
  - e. Pilot
37. Tombol “I’m student” digunakan oleh...
- a. **Murid**
  - b. Guru
  - c. Orangtua
  - d. Sekolah
  - e. Pilot
38. Tombol “I’m a parent” digunakan oleh...
- a. Murid
  - b. Guru
  - c. **Orangtua**
  - d. Sekolah
  - e. Pilot
39. Tombol “School & District” digunakan oleh...
- a. Murid
  - b. Guru
  - c. Orangtua
  - d. **Sekolah**
  - e. Perpustakaan
40. Di bawah ini fitur yang disediakan oleh Edmodo untuk mendaftar, kecuali...

a. I'm a teacher

b. I'm a student

c. I'm teenage

d. I'm a parent

e. School & District



# DAFTAR HADIR SISWA

Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
Tahun Pelajaran : 2016/2017  
Kelas/semester : X TITL A

No	NIS	Nama	Tatap Muka Ke							
			Juli	Agustus					September	
			25	01	08	15	22	29	05	12
1	2525	ABDUL AZIS KURNIAWAN	√	√	√	√	√	a	√	
2	2526	AFIF WICAKSONO	√	√	√	√	√	√	√	
3	2527	ANDIKA PUTRA PRATAMA	√	√	i	i	√	√	√	
4	2528	ANDRA RAMADHAN	√	√	√	√	√	√	√	
5	2529	AZIZ ALHUDA	√	√	√	√	√	√	√	
6	2530	BAYU KRISNA PRATAMA	√	√	√	√	√	√	√	
7	2531	DHIDHIT DANI AL AFAGAN	√	√	√	√	√	√	√	
8	2532	DHOHAN ADRIANSYACH	√	√	√	s	i	√	√	
9	2533	DISMA DANU TIRTA	√	√	√	s	√	√	√	
10	2534	FEBRI ANTANA	√	√	√	√	√	√	√	
11	2535	FEBY ALIVIA	√	√	i	i	√	√	√	
12	2536	FERI HERMAWAN	√	√	√	√	√	√	√	
13	2537	FRANKY FERDIANSYAH	√	√	√	√	√	√	√	
14	2538	HAFFSAHQUSHAIFAH RAHMA	√	√	i	i	√	√	√	
15	2539	HAMID ARDIAN	√	√	√	√	√	√	s	
16	2540	KHOIRUL HUDAYAT	√	√	i	i	√	√	√	
17	2541	LIA TRI PRIHATINI	√	√	√	√	√	√	√	
18	2542	MAWAN DWI NUGROHO	√	√	√	√	√	√	√	
19	2543	MUHAMMAD RIZAL	√	√	i	i	√	√	√	
20	2544	NOVI YULIANTI	√	√	i	i	√	√	√	
21	2545	NUR IHSAN HIDAYAT	√	√	√	√	√	√	√	
22	2546	PETRIK PRAMUDIANTA	√	√	√	√	√	√	√	
23	2547	RAYNALD ANGGA PRATAMA	√	√	√	√	√	s	√	
24	2548	RETNA WULAN SARI	√	√	√	√	√	√	√	
25	2549	RIKI SAPUTRO	√	√	√	√	√	√	√	
26	2550	SAFEI JANUARDI	√	√	√	√	√	i	√	
27	2551	SAIFUDIN RIFQI	√	√	√	√	√	√	√	
28	2552	SUTRIYANA	√	√	√	√	√	√	√	
29	2553	WINDITO DARMAWAN	√	√	√	√	√	√	√	
30	2554	YOGA PURNAMA	√	√	√	√	√	√	√	
31	2555	YOSI FATMALA	√	√	√	√	√	√	√	
32	2556	ZOGA SAFALA	√	√	i	i	√	√	√	

Libur Hari Raya Idul Adha

Guru Pembimbing

Ispryono, S.Pd

NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, 14 September 2016

Mahasiswa PPL

Jalli Khoirul Latif

NIM. 13501241035



# DAFTAR HADIR SISWA

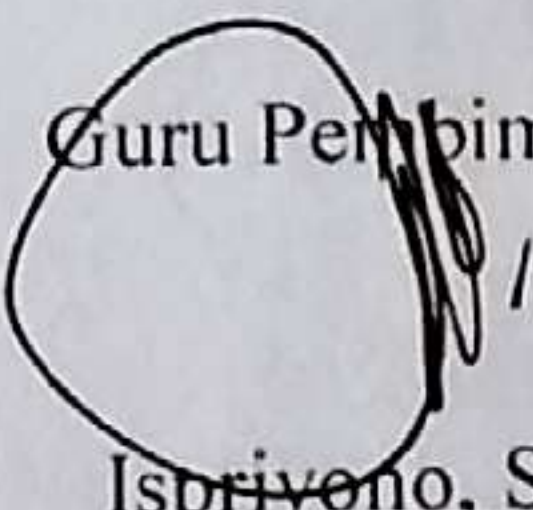
Mata Pelajaran : Simulasi Digital


Tahun Pelajaran : 2016/2017

Kelas/semester : X TITL B

No	NIS	Nama	Tatap Muka Ke							
			Juli	Agustus					September	
			25	01	08	15	22	29	05	12
1	2557	ADE FERNADI	√	√	i	i	√	√	√	
2	2558	ADIB HIBATULLAH	√	√	i	i	√	√	√	
3	2559	AHMAD ABDUL ROSYID	√	√	√	√	√	√	√	
4	2560	AHMAD SATRIYA WIJAYA	√	√	√	√	√	√	i	
5	2561	ARIS KURNIAWAN	√	√	√	√	√	√	√	
6	2562	ASMAWI	√	√	√	√	√	√	√	
7	2563	AZES ASADDULLOH	√	√	√	i	√	√	√	
8	2564	CAHYA YULIANTA	√	√	√	√	√	√	s	
9	2565	DANI ARDIANSYAH	√	√	√	√	√	√	√	
10	2566	DARULI SELA	√	√	√	√	√	√	√	
11	2567	DWI ARDIAN WAYAN SAPUTRO	√	√	√	√	a	s	i	
12	2568	EFENDY CHOLIL	√	√	√	√	√	√	√	
13	2569	EKO SETIAWAN	√	√	√	√	√	√	√	
14	2570	ERI NUR RIFAI	√	√	√	√	√	s	√	
15	2571	ERIK NUR MUSTAQIM	√	√	√	√	√	√	√	
16	2572	FADLI WAHYU ROMADHONI	√	√	a	a	√	√	a	
17	2573	FLORIANUS HESTU HARTAYU	√	√	√	√	√	√	√	
18	2574	IVAN AGUS SETIAWAN	√	√	i	i	√	√	√	
19	2575	M. ZAHRI NUR AZIZ	√	√	i	i	√	√	a	
20	2576	MIFTAKUN IKHSANUDIN	√	√	i	i	√	√	√	
21	2577	NADI SAPUTRA	√	√	√	√	√	√	√	
22	2578	NUR HIDAYAT	√	√	i	i	√	√	√	
23	2579	RADITIYA ADI RISMAWAN	√	√	√	√	√	√	√	
24	2580	RAFI TRISNANTO	√	√	√	√	√	√	√	
25	2581	RAHMAT DWI PUTRA	√	√	√	√	√	√	√	
26	2582	RENO ARDIKA	√	√	√	√	√	√	i	
27	2583	RIO FAHMA NUR ARDIANSYAH	√	√	√	√	√	√	√	
28	2584	RIYAN DWI NOVIANTO	√	√	√	√	√	√	√	
29	2585	RIYAN MUSTHOFA	√	√	i	i	√	√	√	
30	2586	ROYAN ASAD DULLAH	√	√	√	√	√	√	√	
31	2587	SURANTO ADE SETYAWAN	√	√	√	√	√	√	i	
32	2588	YOSEPH ALEX NUR TRI ANTAKA	√	√	√	√	√	√	s	

Libur Hari Raya Idul Adha

Guru Pembimbing  
  
Ispriyono, S.Pd  
 NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, 14 September 2016  
 Mahasiswa PPL  
  
Jalli Khoirul Latif  
 NIM. 13501241035



# NILAI ULANGAN HARIAN / TUGAS

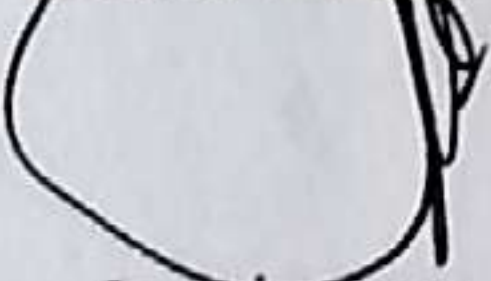
Mata Pelajaran : Simulasi Digital

Tahun Pelajaran : 2016/2017

Kelas/semester : X TITL A

No	NIS	Nama	Ulangan Harian/Tugas			
			ke-1	ke-2	ke-3	ke-4
1	2525	ABDUL AZIS KURNIAWAN	85	85	90	50
2	2526	AFIF WICAKSONO	85		80	35
3	2527	ANDIKA PUTRA PRATAMA	85			95
4	2528	ANDRA RAMADHAN	85	85	80	70
5	2529	AZIZ ALHUDA	70	85	80	90
6	2530	BAYU KRISNA PRATAMA	70		80	75
7	2531	DHIDHIT DANI AL AFAGAN	70	80	85	80
8	2532	DHOHAN ADRIANSYACH	70	80	75	35
9	2533	DISMA DANU TIRTA	85			
10	2534	FEBRI ANTANA	85	80	80	60
11	2535	FEBY ALIVIA	85			
12	2536	FERI HERMAWAN	85	85	80	70
13	2537	FRANKY FERDIANSYAH	82		80	65
14	2538	HAFFSAHQUSHAIFAH RAHMA	82	80		65
15	2539	HAMID ARDIAN	82	80	80	
16	2540	KHOIRUL HUDAYAT	82			70
17	2541	LIA TRI PRIHATINI	85	85	85	70
18	2542	MAWAN DWI NUGROHO	85		77	90
19	2543	MUHAMMAD RIZAL	85			80
20	2544	NOVI YULIANTI	85			95
21	2545	NUR IHSAN HIDAYAT	80	85	75	40
22	2546	PETRIK PRAMUDIANTA	80	85	85	95
23	2547	RAYNALD ANGGA PRATAMA	80	80	85	95
24	2548	RETNA WULAN SARI	80	85	85	65
25	2549	RIKI SAPUTRO	95		80	80
26	2550	SAFEI JANUARDI	95	80	90	95
27	2551	SAIFUDIN RIFQI	95	85		95
28	2552	SUTRIYANA	95		80	95
29	2553	WINDITO DARMAWAN	82	80	80	60
30	2554	YOGA PURNAMA	82		80	95
31	2555	YOSI FATMALA	82	85	85	70
32	2556	ZOGA SAFALA	82			80

Guru Pembimbing



Ispriyono, S.Pd

NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, 14 September 2016

Mahasiswa PPL



Jalli Khoirul Latif

NIM. 13501241035



# NILAI ULANGAN HARIAN / TUGAS

Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
Tahun Pelajaran : 2016/2017  
Kelas/semester : X TITL B

No	NIS	Nama	Ulangan Harian/Tugas			
			ke-1	ke-2	ke-3	ke-4
1	2557	ADE FERNADI				80
2	2558	ADIB HIBATULLAH				85
3	2559	AHMAD ABDUL ROSYID		85	85	75
4	2560	AHMAD SATRIYA WIJAYA			82	
5	2561	ARIS KURNIAWAN	85	85	87	88
6	2562	ASMAWI	85	85	85	85
7	2563	AZES ASADDULLOH	85			75
8	2564	CAHYA YULIANTA	85	76	82	
9	2565	DANI ARDIANSYAH	80	85	87	85
10	2566	DARULI SELA	80	87	88	88
11	2567	DWI ARDIAN WAYAN SAPUTRO	80	70	85	
12	2568	EFENDY CHOLIL	80	80	85	85
13	2569	EKO SETIAWAN	75	87	88	85
14	2570	ERI NUR RIFAI	75	85	85	85
15	2571	ERIK NUR MUSTAQIM	75	85	85	90
16	2572	FADLI WAHYU ROMADHONI	75			
17	2573	FLORIANUS HESTU HARTAYU		76	82	85
18	2574	IVAN AGUS SETIAWAN				85
19	2575	M. ZAHRI NUR AZIZ				
20	2576	MIFTAKUN IKHSANUDIN		80		75
21	2577	NADI SAPUTRA	75	85	85	85
22	2578	NUR HIDAYAT	75			75
23	2579	RADITIYA ADI RISMAWAN	75	85	89	85
24	2580	RAFI TRISNANTO	75	85	85	90
25	2581	RAHMAT DWI PUTRA	80	85	85	75
26	2582	RENO ARDIKA	80	75	87	
27	2583	RIO FAHMA NUR ARDIANSYAH	80	86	88	85
28	2584	RIYAN DWI NOVIANTO	80		87	85
29	2585	RIYAN MUSTHOFA	75			80
30	2586	ROYAN ASAD DULLAH	75		85	80
31	2587	SURANTO ADE SETYAWAN	75		88	
32	2588	YOSEPH ALEX NUR TRI ANTAKA	75	76	82	

Guru Pembimbing

Ispriyono, S.Pd

NIP. 19730601 201406 1 001

Bantul, 14 September 2016  
Mahasiswa PPL

Jalli Khoirul Latif

NIM. 13501241035



LEMBAR PENILAIAN KINERJA MAHASISWA PPL UNY OLEH SISWA

Nama Mahasiswa : Jalli Khoirul Latif  
NIM : 13501241035  
Mata Pelajaran : Simulasi Digital  
Kelas :

N0	Penampilan Mahasiswa PPL dalam Proses Belajar Mengajar (PBM)	Skor *)			
		1	2	3	4
A	Kemampuan Membuka Pelajaran				
1	Menarik Perhatian siswa				
2	Memberikan motivasi awal				
3	Memberikan apersepsi (mengakitkan kaitan materi yang sebelumnya)				
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diberikan				
5	Memberikan acuan bahan belajar yang akan diberikan				
B	Sikap Guru dalam Proses Pembelajaran				
6	Kejelasan artikulasi suara				
7	Variasi Gerakan badan tidak mengganggu perhatian siswa				
8	Antusiasme dalam penampilan				
9	Mobilitas posisi mengajar				
C	Penguasaan Bahan Belajar (Materi Pelajaran)				
10	Penyajian bahan ajar dalam kegiatan PBM di kelas				
11	Kejelasan dalam menjelaskan materi pelajaran / bahan belajar				
12	Kejelasan dalam memberikan contoh-contoh				
13	Wawancara yang dimiliki dalam menyampaikan bahan belajar				
D	Kegiatan Belajar Mengajar (Proses Pembelajaran)				
14	Kesesuaian metode dengan bahan belajar yang disampaikan				
15	Penyajian bahan ajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan				
16	Memiliki keterampilan menanggapi pertanyaan siswa.				
17	Ketepatan dalam penggunaan alokasi waktu yang disediakan				
E	Kemampuan Menggunakan Media Pembelajaran:				
18	Memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media				
19	Ketepatan penggunaan media dengan materi yang disampaikan				
20	Memiliki keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran				
21	Membantu perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran				
F	Evaluasi Pembelajaran				
22	Penilaian yang dilakukan relevan dengan tujuan telah ditetapkan				
23	Menggunakan bentuk evaluasi dan penilaian yang bervariasi				
24	Penilaian yang diberikan sesuai dengan harapan siswa				
G	Kemampuan Menutup Kegiatan Pembelajaran:				
26	Meninjau kembali materi yang telah diberikan				
27	Memberi kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan				
28	Memberikan kesimpulan kegiatan pembelajaran				
H	Tindak Lanjut/Follow up				
29	Memberikan tugas kepada siswa sesuai dengan materi				
30	Menginformasikan bahan belajar yang akan dipelajari berikutnya.				
31	Memberikan motivasi untuk selalu terus belajar				
	Jumlah Skors Aspek				

\*) Nilai 1 ~ 4

Kriterai Penilaian:  
Nilai 4 : Sangat baik  
Nilai 3 : Baik  
Nilai 2 : Kurang baik  
Nilai 1 : Tidak Baik

Nama Siswa : .....  
NIM : .....  
Kelas : .....  
Tanda Tangan :.....





**KARTU BIMBINGAN PPL/MAGANG III DI SEKOLAH/ LEMBAGA**  
**PUSAT PENGEMBANGAN PPL DAN PKL**  
**LEMBAGA PENGEMBANGAN DAN PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPPMP) UNY**  
**TAHUN .....**

**F04**

**UNTUK MAHASISWA**

Nama Sekolah/ Lembaga : SMK N 1 Pundong  
Alamat Sekolah/ Lembaga : Merang, Sriharjono, Pundong, Bantul Fax./ Telp. Sekolah Lembaga :  
Nama DPL PPL/ Magang III : Drs. Mulyati, M Pd, M T  
Prodi / Fakultas DPL PPL/ Magang III : PT Elektro / FT / PPL  
Jumlah Mahasiswa PPL/ Magang III : 3 Mahasiswa

No	Tgl. Kehadiran	Jml Mhs	Materi Bimbingan	Keterangan	Tanda Tangan DPL PPL/ Magang III
1	22 Juli 2016	3	Orientasi Pengajaran Awal dan Pengaturan Materi		
2	3 Agustus 2016	3	Maneuver PPL		
3		3	Penerjuran PPL		
4	22 Agustus 2016	3	Maneuver PPL		
5	15 September 2016	3	Penarikan PPL		

**PETUNJUK :**

- Kartu bimbingan PPL ini dibawa oleh mhs PPL/ Magang III ke kartu untuk 1 prodi
- Kartu bimbingan PPL/ Magang III ini harap diisi sesuai bimbingan dan dimintakan tanda tangan dan DPL PPL/ Magang III setiap kali bimbingan diberikan
- Kartu bimbingan PPL/ Magang III ini segera diserahkan ke PP PPL & PKL UNY paling lambat 3 (tiga) hari setelah penarikan mhs PPL/ Magang III untuk keperluan administrasi.

Mengetahui,

Kepala Sekolah / Lembaga

Mhs PPL/ Magang III Prodi PT Elektro



Dra. Ely Karyani S. M Psi

Salli Khorul Latip



## DOKUMENTASI



Setelah Pelajaran Bersama X TITL B



Pelatihan Edmodo & Moodle



Mendesain Layout Trainer Pengukuran



Team Teaching MPS



Jadwal Menjaga Perpustakaan



Team Teaching MPRT